Tot.318

PSV双版本日本地区全线降价 统一新售价19980日元

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME

前线狙击

最后生还者

杀戮地带 佣兵/Tearaway

特稿

游戏厂商

新春贺年状巡礼

攻略透解

死亡空间3

潜龙谍影崛起 复仇

狡狐大冒险 时空神偷

勇者斗恶龙VII 伊甸的战士

特别企划

2012年TV GAME 金酸莓大赏

研究中心

COD 黑暗行动II

最新DLC攻略指南

焦点

PS4震撼公布！

2013年末发售・新手柄造型曝光

新闻专题

2013台北国际电玩展

特报+游记+展台秀

2013.3B
定价：RMB 14.00
ISSN 1008-0600
06
9 771008 060006

Gamehalo 游戏试玩 COD 黑暗行动II 最新丧尸DLC演示

特别收录 宝岛风情 台湾游戏展亲临 | 鬼泣DMC DMD难度难点战斗无伤指南

新作影像 孤岛危机3 | 杀戮地带 佣兵 | 古墓丽影 | 马里奥和大金刚 迷你行动

本期赠品



凯瑟琳 特别海报+Gamehalo高清光盘


PDF杂志网
精品杂志 每日更新
免费下载 自由阅读
刊
数码 电脑 时尚 影视 军事 体育
经营 管理 投资 理财 艺术 收藏
汽车 家居 摄影 旅游 文学 教育
电子杂志尽在www.PDFzazhi.com

第一届宝源杯《Winning Eleven 2013》大赛正式开幕

本次活动由香港宝源亚洲集团有限公司主办（注），而作为在内地的协办方，《游戏机实用技术》杂志则会为各位《WE》玩家们负责介绍本次赛事的内地预赛。这一项赛事仅限PS3版的《Winning Eleven 2013》用户参加，各位玩家可以通过登陆本作的香港服务器来参与到比赛中，赢得预赛冠军的玩家还可以获得前往香港参加最终决赛并赢取丰厚大奖的机会。

●赛事说明

本次活动，UCG 将专门负责内地部分的预赛活动。玩家参加这次预赛的方法很简单，登陆《Winning Eleven 2013》的香港服务器，选择“Competition”，然后进入宝源杯的活动项目，按照提示进行参赛流程即可（**必须将系统语言设置为简体中文、繁体中文或英文，其他语言无法进入比赛**）。本次赛事设立了两场专门面对内地玩家的预赛，将于 2013 年 3 月 9 日举行，第一场为晚上 18:00-20:00，第二场为晚上 21:00-23:00，两场赛事分别决出一个预赛冠军，并获得前往香港参加总决赛的资格。

●比赛规则

1. 比赛日期 :2013 年 3 月 9 日

2. 比赛时间 { 第一场：晚上18:00-20:00
第二场：晚上21:00-23:00

3. 球队 : 玩家可选用任何一支基本球队（包括国家队或各联赛球队），不可用自订球队，亦不可用隐藏明星队。比赛全程必须用同一支球队。

4. 惩罚规则 : 比赛途中出现断线，或因为网络连接不稳定而造成比赛中断、操作停止或其他不正常比赛情况，系统会根据当时双方的状况作出裁决，被判定起因一方将被判以 0:3 或以上的比分输球。

PS：为减少出现断线或网络不稳定，建议在比赛时使用有线连接上网。

●注意事项

因需要前往香港参加决赛，获得资格的玩家需提前办理港澳通行证，方便过关。获得参加决赛资格的玩家到达深圳后，将有专人接送。两位参赛玩家前往香港和从香港回到深圳时的路费将由赛事举办方承担，但前往深圳和回程时的费用将由玩家自行承担。

●预赛赛制

预赛的前一小时为预赛海选，以比赛开始时间为准，玩家可以在一小时内与随机的对手比赛，最后决定玩家名次的规则如下：

Ranking Match（排名赛）	
选择使用球队	可自由选择，但是会影响进入决赛排名的顺序，可以仔细研究排名条件后自行考虑。
参加时段	从比赛公告开始时，到预赛海选结束前，因为参赛时间可能会对排名成绩有影响，请准时或尽早参加。
参加方式	在上述时间段进入预赛选项，选择“开始比赛”后，系统会自动安排Match对战。在预赛时间内可进行不限次数的Match对战。正常情况下，可进行大约6场比赛。
决赛条件	预赛排名前16名进入预赛决赛。
排名条件	根据以下5个条件进行综合评分。

1. 六场比赛中三场最好表现的比赛得分总和

例如：①赢→②输→③赢→④输→⑤赢→⑥输：①③⑤为有效

①输→②输→③赢→④赢→⑤赢→⑥输：③④⑤为有效

2. 使用相同球队玩家中的排名。

例如：在所有使用皇家马德里队中的排名，或在所有使用巴塞罗那队中的排名。

3. 最好的三场比赛的入球及失球的得失球差。

4. 获得该排名的时间顺序。

5. 玩家在正常游戏中的线上比赛排名高低。

●决赛赛制

预赛的后一个小时为预赛决赛，由预赛海选中的前 16 名选手两两进行淘汰赛，直到决出最后的预赛冠军，成为终极决赛的 16 强之一。

第一轮决赛规则为：

配对对战，胜者进入 8 强。

预赛海选排名第一 VS 预赛海选排名第十六

预赛海选排名第二 VS 预赛海选排名第十五

预赛海选排名第三 VS 预赛海选排名第十四

预赛海选排名第四 VS 预赛海选排名第十三

预赛海选排名第五 VS 预赛海选排名第十二

预赛海选排名第六 VS 预赛海选排名第十一

预赛海选排名第七 VS 预赛海选排名第十

预赛海选排名第八 VS 预赛海选排名第九

第二轮决赛规则为：

系统随机编排配对表，胜者晋级，败者淘汰，直到决出第一名，获得前往香港进行决赛的资格。

●比赛奖品

本次预赛胜利的两位玩家将获得前往香港进行决赛的资格，而终极决赛的奖品如下：

冠军：精美冠军奖座、港币 2000 元及 Turtle Beach X-Ray 耳机一套。

亚军：港币 1000 元及 Turtle Beach PX3 耳机一套。

季军：港币 500 元及 Turtle Beach PLA 耳机一套。

注：香港宝源亚洲集团有限公司为香港地区游戏产品的主要代理发行商，目前正在代理任天堂 3DS 和其他第三方厂商游戏产品。

CONTENTS





P20 焦点
PlayStation 4 震撼公布
年末正式发售



P3 新闻专题
2013台北国际电玩展特报

总第318期
3B

COVER STAFF
封面用图：《最后生还者》
封面设计：一刀

© 2012 Sony Computer Entertainment America LLC



读编交流

游风艺苑	104
读编往来	106
小编寄语	112
发售表	114
游戏厂商新春贺年状	116

更多游戏书刊请访问：www.ucg.cn

本刊电子版可到“读览天下”购买，支持PC、iPad、iPhone、Android 等终端阅读。
ucg.dooland.com

您还可以使用苹果终端的“UCG Worlds”软件，抢先在实体书上市前免费阅读本刊的试读电子版。

收 藏 者：

收藏日期：

本期主打



攻略透解 P38
死亡空间3



P116 特稿
游戏厂商新春贺年状



P76 攻略透解
狡狐大冒险 时空神偷



P54 攻略透解
勇者斗恶龙VII 伊甸的战士



攻略透解 P72
潜龙谍影崛起 复仇



特别企划 P98
2012年TV GAME金酸莓大赏

新闻资讯

新闻专题	3
前线狙击	14
最后生还者	14
杀戮地带 佣兵	16
Tearaway	18
焦点	20
游戏情报站	24
排行榜	28
黄金眼	30

实用技术

研究中心	32
COD 黑暗行动 II	32
攻略透解	38
死亡空间3	38
勇者斗恶龙VII 伊甸的战士	54
潜龙谍影崛起 复仇	72
狡狐大冒险 时空神偷	76
VITA命	86
3DS应援团	88

游戏文化

中国力量	90
自由谈	93
多边共享	96
特别企划	98

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

马里奥和大金刚 迷你行动	光盘
勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士	30 54

PS3

COD 黑暗行动Ⅱ	32 光盘
孤岛危机 3	光盘
古墓丽影	光盘
鬼泣 DMC	光盘
狡狐大冒险 时空神偷	31 76
潜龙谍影崛起 复仇	30 72 光盘
生化危机 启示录	光盘
死亡空间 3	30 38 光盘
异形 殖民陆战队	31
最后生还者	14

PSV

Tearaway	18
狡狐大冒险 时空神偷	31 76
杀戮地带 佣兵	16 光盘
限界凸骑 怪物卡片对决	31

Wii U

生化危机 启示录	光盘

X360

COD 黑暗行动Ⅱ	32 光盘
孤岛危机 3	光盘
古墓丽影	光盘
鬼泣 DMC	光盘
潜龙谍影崛起 复仇	30 72 光盘
生化危机 启示录	光盘
死亡空间 3	30 38 光盘
特种部队 X	31
异形 殖民陆战队	31
幕府将军的头骨	31



Gamehalo

本期光盘精选内容







特别提示：本光盘中所收录的720p高清影像请使用电脑观看
如需使用PS3等设备观看请将高清文件拷入U盘中使用

游戏试玩
中国丧尸疯
COD 黑暗行动 II
最新丧尸DLC演示

视频攻略
鬼泣DMC
DMD难度难点战斗无伤指南

特别收录
PlayStation的轨迹
2012年十大游戏经典搞笑时刻
宝岛风情
台湾游戏展亲临

刺客信条 Ezio三部曲
中文配音影像集（下）

新作影像集锦
孤岛危机3
死亡空间3
杀戮地带 佣兵
马里奥和大金刚 迷你行动
潜龙谍影崛起 复仇
生化危机 启示录
古墓丽影

电影前线
奥林匹斯的陷落
怪兽大学
速度与激情6
巨人杀手杰克

ENDING SONG
酷玩乐队创意MV欣赏

本期光盘特别附赠
宣传影像 UCG316·317游风艺苑作品







您可以在土豆网观看本期（Tot.318期）光盘的视频内容
链接地址：http://v.ucg.cn
本期密码：5SKJV5FHPP

特别说明
Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16：9 宽屏显示
建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验







健康游戏忠告：抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防上当受骗。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

①死亡空间3　EA②　动作射击③
④多机种　Dead Space 3 ⑤ ⑥美版
2013年2月5日 ⑦ 1~2人 ⑧ 59.99美元 ⑨
X360版对应Kinect ⑩ ⑪对应玩家年龄：17岁以上

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.多平台对应机种，以及其他周边备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation Portable，SCE公司出品
PSV	PlayStation Vita，SCE公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
SS	SEGA Saturn，SEGA公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

总 顾 问：李子奇
总　　编：司 马
编辑部主任：王 义
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：王 梓
责编助理：马 骏
宋 恺

编　　委：冯 健
王锐愚
衣山川
江 浩

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2013年3月16日
定　　价：人民币14.00元

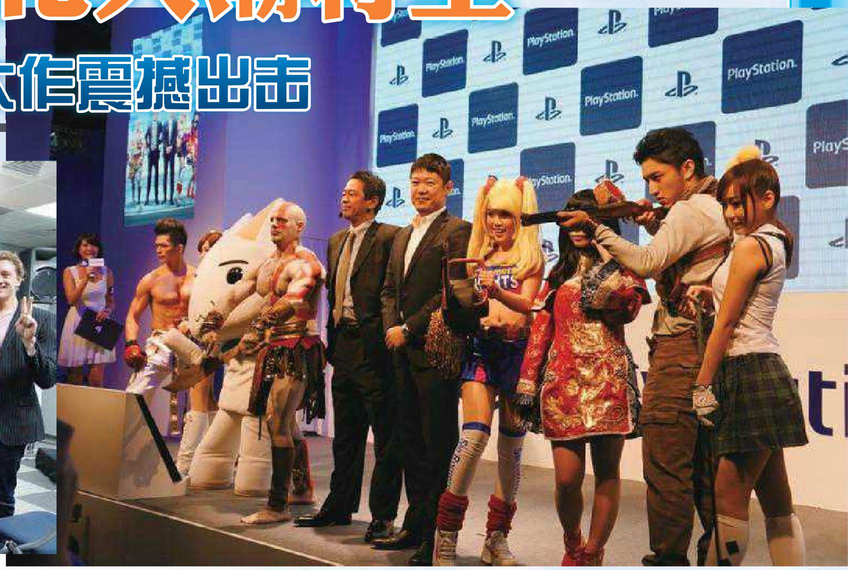
2013台北国际电玩展特报——中文化大潮将至

2013 年 1 月 31 日至 2 月 4 日期间，2013 台北国际电玩展（TpGS）于台北南港展览馆盛大举办。受 SCE 之邀，本刊首次派出编辑对 TpGS 进行现场报道。今年微软并未参展，因此对于电视游戏玩家来说，本次 TpGS 相当于是索尼游戏展。而 SCE 方面确实带来了足以令整个华人区玩家振奋的一连串好消息，PS3/PSV 大作的全面中文化大潮即将袭来！

新闻资讯

CHECK 14款中文化大作震撼出击





1 月 30 日，SCE 台湾分公司（SCET）在南港展览馆举办展前发布会，公开了前所未有的强大中文化游戏阵容。这也是 SCET 首次按照 E3 和 TGS 的规格，举办展前发布会，这足以说明 SCET 对本次展会的重视程度，也预示着 SCE 将加大对中国市场的投入。

去年 SCE Asia 的总裁安田哲彦退休，继任者是派驻台湾多年的织田博之，这是他上任后首次出席公众活动。织田博之的中文十分流利，无论是在发布会还是私下接受采访时，都能用中文与大家谈笑风生。

除了 30 日的展前发布会外，31 日 SCE Asia 也在其展台上举办了开幕仪式，众多电玩明星 COS 成 PlayStation 平台人气角色形象登台合影，织田博之与 SCET 总经理江口达雄一起上台发表揭幕讲话。PlayStation 展台的 Showgirl 们也在舞台上一字排开，供记者们拍照。

SCET 展前发布会上总计公布了 14 款 PS3/PSV 的中文化游戏，其中包括不少预定全球同步上市的大作。史上最强的阵容充分展示了 SCET 对中国游戏市场的诚意。其实过去 SCE 方面已经表示第一方游戏将尽量全部中文化，而此次 TpGS 期间，SCET 传递出来的信息就是要将更多的第三方游戏中文化，让华人玩家更透彻地体验 PlayStation 的作品魅力。

另外这次发布会还公开了几款新颜色的主机，包括之前已经在日本公开的石榴红与石青蓝 PS3，与只有 250GB 硬盘的日版不同，台版将会有 500GB 的硬盘，其售价为 8880 台币，2 月 8 日限量上市。另一款是全球首次公开的冰雪银 PSV，银灰色配上晶莹剔透的冰雪质感，显得十分诱人，其售价为 8980 台币（Wi-Fi 版），预定 2 月 28 日在台上市。

PS3/PSV中文游戏阵容

游戏名	本刊原译名	发行商	对应平台	预定发售时间
Tearaway	撕纸大冒险	SCE	PSV	2013年
KILLZONE MERCENARY	杀戮地带 雇佣兵	SCE	PSV	2013年
Soul Sacrifice	灵魂献祭	SCE	PSV	2013年
全民高尔夫6	大众高尔夫6	SCE	PS3	2013年4月
Wonderbook：魔咒之书	神奇之书	SCE	PS3	2013年4月
God of War: Ascension	战神 超凡	SCE	PS3	2013年3月12日
最后生还者	末日余生	SCE	PS3	2013年5月7日
古墓奇兵	古墓丽影	Square Enix	PS3	2013年3月5日
雷光归来：FINAL FANTASY XIII	闪电归来 最终幻想XIII	Square Enix	PS3	2013年秋季
海贼无双2	海贼无双2	NBGI	PS3/PSV	2013年夏季
真・三国无双7	真・三国无双7	Koei Tecmo	PS3	2013年3月28日
KILLER IS DEAD	杀手已死	Kadokawa Games	PS3	2013年秋季
SAMURAI & DRAGONS	武士与巨龙	SEGA NETWORKS	PSV	2013年
MALICIOUS 灾祸重生	MALICIOUS	ALVION	PSV	2013年2月28日

《海贼无双2》中文版夏季上市



■佐佐木夕介（左）和鲤沼久史（右）。

本次 TpGS 最大的惊喜之一，就是《海贼无双 2》中文版首次公布。游戏制作人佐佐木夕介和鲤沼久史参加了舞台活动，并举办了媒体见面会。PS3/PSV 版都将推出中文版，预定于 2013 年夏季发售，日文版将于 3 月 20 日发售。

佐佐木夕介和鲤沼久史都是第二次到台湾，鲤沼久史是首次参加台北电玩展，现场观众的狂热反应让他们感到十分惊讶，同时对《海贼王》在台湾的超高人气感到非常开心。在舞台活动时首次公开了中文版的游戏截图，以及本作的一些重要游戏系统。

鲤沼久史表示，本作虽然名为《海贼无双 2》，但基本上是一个全新作品，包括剧情、系统乃至动作都是按照原创新作来开发的。本作最大的改变就是将前作的冒险部分取消，一开始就在大地图上开打，地图上会有许多事件发生，还会有意外角色乱入，战斗的爽快度将大幅度提高。游戏的剧情为完全原创，融入原作剧情的同时，增加了空岛篇和新世界篇，最新进度的角色能力也会加入。草帽海贼团一行人将会以“两年后”的造型登场，将会有大量新招式，原作中不可能出现的事件将会在本作中发生。

舞台现场还进行了实际操作演示，演示的是空岛关卡，“黄金回转枪”等大魄力新招式的出演博得了现场观众的阵阵喝彩。本作的特色是路飞等可操作角色可以发动“霸气”招式，使画面上的敌人暂时无法动弹，然后发动必杀技一举击飞大批敌人。各角色也可通过发动风格动作提高战斗力，发动必杀技。

舞台活动之后，佐佐木夕介和鲤沼久史在 SCET 的专用 VIP 室里进行了记者问答。其实玩过一代的



玩家，可能都会注意到制作人似乎特意留了不少内容给今后的续作，对此鲤沼久史承认制作一代的时候确实已经在考虑二代，因为一代的制作周期短，很多内容必须留给续作。不过这两作是完全独立的作品，就算没玩过前作，也可以毫无障碍地在本作中体验作品的全部魅力。





原创的剧情也非常值得大家期待。在开发过程中，原作者尾田荣一郎参与监修，确保原创剧情的正统性，同时他也进行了试玩。尾田荣一郎在创作漫画时，很多招式只能凭空想象，在游戏中的实际表现形式让他自己也感到非常惊喜。比如“橡胶橡胶幽浮”这一招式，真正动起来的时候让他感到非常有趣。而游戏中娜美的形象也让他感到“性感到超乎想像”（说到这里时采访室里一片爆笑）。

《雷光归来：FINAL FANTASY XIII》秋季全球同步上市

在去年底香港举办的亚洲游戏展期间，SCE 方面已经透露《雷光归来：FINAL FANTASY XIII》（本刊原译名《闪电归来 最终幻想 XIII》）将会推出中文版，这次 SCET 举办了正式的媒体说明会，宣布本作将于今年秋季全球同步上市！这是“《最终幻想》系列”首次全球同步发行中文版的作品，对于这样一个大文字量的 RPG 来说实属不易。目前其官方中文版网站也已经开通。

本作制作人鸟山求参与了记者问答，现场还由工作人员进行了中文版游戏 DEMO 的操作演示。这段 DEMO 与去年本作在“最终幻想展”初公开时的是同一关，都是开发度不高的 DEMO 版本，游戏画面还比较简单，人物配音、对嘴形、贴图细节等都还没做好。所以演示过程严禁拍照和录像，制作人表示要将最好的一面展示给玩家，官方发布的中文版正式截图已经是经过优化、与成品接近的画面。不过这种 RPG 大作在这样的开发阶段就有实际可操作的中文版 DEMO，可见 Square Enix 的诚意。

这次的 DEMO 中描述的是光都路克瑟里欧发生了连续杀人事件，被杀者都是与雷光一样有着桃红色头发的年轻女性，怀疑这些事件可



能与神秘异端组织“女神的信徒”有关。雷光接受了路克瑟里欧救世院审查官的委托进行调查，悄悄尾随异端分子展开隐秘行动。为了进入异端分

子的根据地，她在街道各处寻找暗号的线索，在此过程中通过与霍普联络获取有用的资讯。

之前的报道中已经提到，本作



将有更强的动作性，不仅战斗时可以操作雷光自由移动，在场景中也不再局限于奔跑，而是可以像《刺客信条》一样翻墙、爬杆，能够抄近路，减少浪费在路上的时间。在探索过程中也会获得支线任务的委托，有些任务只有特定时间才会出现。无论玩家完成了哪些分支任务，本作将只有一个结局，而这个结局将会是“Happy Ending”。鸟山求确认本作将会是雷光传奇的最终章，前两作的主要角色将全部登场。至于整个“水晶神话”的故事，在未来还将延续下去。不过当记者问到大家都关心的《最终幻想 Versus XIII》时，鸟山求以自己不负责该作开发工作为由拒绝回答。

鸟山求还对本作的开发内幕进



行了简单介绍。此前的《最终幻想 XIII-2》是使用了《最终幻想 XIII》制作过程中留下的许多“废料”加工而成，而本作大部分内容是全新制作的，比较接近于开发《最终幻想 XIII》时的状况，不过因为已经开发了两作，所以效率大大提高，开发人员的工作压力也不再像过去那么大。至于中文版能够全球同步上市的原因，是因为之前《最终幻想 XII-2》积累了宝贵经验，该作的中文版仅仅比日文版晚一个多月，本作则是一开始就做好中文版同步首发的准备。而这也离不开 SCE Asia 的大力协助，官方中文网站的上线也是有赖于 SCE Asia 的帮助。

CHECK 《杀手已死》中文化确定，须田刚一搞笑登台

不止是 NBGI、Square Enix 等大厂商，一些二三线发行商的作品也将通过 SCE Asia 的努力推出中文版。继《链锯甜心》之后，角川游戏与蚱蜢工作室再度合作的《杀手已死（KILLER IS DEAD）》初公布便获得强烈关注，这次更是借 TpGS 的机会宣布将推出中文版。

喜欢搞怪的须田刚一参加了本作的舞台活动与记者问答。谈到本作中文化的制作契机，须田刚一表示有朋友在 Twitter 上告诉他《链锯甜心》在台北的人气很旺，地铁站里贴了许多广告。安田善巳也表示该作在台湾获得了很高的评价。此外 SCE Asia 的积极接洽也是促成本作中文化的主要原因。

在别开生面的舞台活动上，《链锯甜心》的 Coser 一登台就引来大家的欢呼。SCE Asia 总裁织田博之与安田善巳、须田刚一一起手持武士刀，将“KILLER IS DEAD”的招牌劈开，露出了里面“中文化决定”的字样，现场欢呼连连。

在之后的记者会上，须田刚一以其一贯的幽默感博得阵阵欢笑。第一个问题是“为什么总是选择‘杀手’为题材?”须田刚一的回答是：“因为以前当过杀手，所以作品中经常会用到当时的经验……”这个冷笑话立马把大家都逗乐了。然后须田刚一正色道，因为游戏中都不免会涉及“死亡”的话题，“GAME OVER”是常事，所以他一直在思考如何将“死亡”主题表现到极致，对经常与死为伍的人很感兴趣，所以经常选择杀手的主题。

从《英雄不再》的高对比色，到《链锯甜心》的明亮鲜艳，再到《杀手已死》回归高对比色，为何总是在这些风格中转换？须田刚一说，那是因为他做了一段时间的某种风格之后，就想换一种风格。因为他比较擅长《英雄不再》那种画面风格，所以还是以此种标志性风格的游戏居多。做完《杀手已死》之后，他可能还会再换一种风格，“搞不好会做一款很蠢很笨的游戏哦！”







CHECK 《真·三国无双7》中文版3月底上市

在本次 TpGS 之前，Koei Tecmo 已经确认《真·三国无双 7》将推出中文版。这次制作人铃木亮浩来台参加了舞台活动和记者会，并宣布中文版将于 3 月 28 日发售，仅比日版晚一个月，是日版之外最快推出的海外语言版本。

铃木亮浩总结了《真·三国无双 7》的几大重点。首先是本作的可操作角色为系列史上最多，总数超过 70 人。本作也将实现无双动作的深度化，号称将实现系列史上最强之畅快感。现场演示了“旋风连击”、“易武反击”和“觉醒”系统。





玩家的需要决定中文游戏的前景
——访SCE Asia总裁及中文化中心

文 星夜 美编 NINA

14 款中文游戏！这就是今年台北国际游戏展上 SCE Asia 献给中国玩家们的厚礼。而在此背后的首席功臣，就是 SCE Asia 的中文化中心。本次台北之行的一个重要环节，就是拜访这个为玩家带来了数十款中文游戏的神秘部门。随着 PS3/PSV 上第一方与第三方中文游戏的加速推出，SCE Asia 中文化中心也逐渐成为玩家目光的焦点。它是将中国玩家与全球游戏市场前沿连接起来的桥梁，或许也是 SCE 进军中国的桥头堡。



■SCE Asia总裁织田博之（右）和中文化中心负责人陈云云（左）。

大作中文化 全面展开

此次采访是由 SCE 北京办事处邀请，SCE Asia 亚洲经营企划部的杜小姐安排，酒店就选在 SCE 台湾（SCET）的总部附近。绿树掩映中，有一座全玻璃外墙的写字楼，里面驻扎了不少大公司，包括香奈儿、松下等，SCET 就在其中。而在 SCET 的办公楼层，中文化中心占据了最重要的一个区域。

首次拜访 SCE 的区域总部，看到前台熟悉的 SCE 标志，难免有些激动。整个办公楼层非常安静，简单参观后，杜小姐就带我们到小会议室里稍事休息与准备。不一会儿，SCET 方面的工作人员就告诉我们 SCE Asia 总裁织田博之和中文化中心负责人陈云云已经准备好接受我们的采访。



■SCET就在这座办公楼里。

去年 8 月刚刚成为 SCE Asia 总裁的织田博之，曾在北京大学学习中文，在中国索尼工作了十几年，中文十分流利，整个采访过程完全以中文进行。前往台北之前，网上传出政府可能会解禁游戏机产品的传闻，这一话题在台北电玩展期间也经常被 SCE 方面的人士提起。我也曾私底下向 SCE Asia 的一些人士打听，不过得到的回答是他们没有收到任何关于大陆解禁游戏机的正式消息，网上的传闻可信度不大。织田博之也表示虽然 SCE 非常重视中国大陆，但是因为政府未开放市场，所以 SCE 在中国大陆的业务仅限于市场调研，为将来做准备。去年成立的 SCE 广东分公司，就是在负责市场调查工作，同时也和当地的一些动漫公司合作，提供一些游戏开发的技巧，尽可能为一些有意开发 PS 系游戏的学生们提供相关工具。看来 SCE 广东也有意培养一些本土开发人才，为未来中国的本地 PlayStation 游戏做准备。其实 SCE 几年前就在台湾展开了数码人才培育计划，与台湾的一些游戏开发团队合作，辅导推出了《东方雀神》、《混沌代码》等游戏，PlayStation Mobile 的开发工具也在 1 月初提供给台湾开发者。在中国大陆可能也会扶持一些为 PlayStation 效力的开发者。

事实上，包括 SCE 北京办事处、SCE 广东，以及 SCE Asia 亚洲经营企划部，目前都是在对中国大陆进行前期准备工作，若有朝一日市场放开，已对大陆市场特点调查了解多年的 SCE，将比任何竞争对手都更迅速地大举进入。另外，我也问到 SCE 是否考虑与内地厂商合作，将其游戏机引入内地市场。对此织田博之明确表示目前不考虑。

2001 年，行货 PS2 在大陆发售，当时 SCE 日本工作室已经在进行中文化工作，以此为契机而于日本设立了中文化中心。虽然此后游戏机产品被大陆拒之门外，但 SCE 对中文游戏的投入力度却在提高。随着中文化游戏的增多，2011 年 SCE 决定在台湾成立中文化中心。一年半之内，该中心即完成了 15 款游戏的中文化。这些游戏的销量都十分喜人，用织田博之的话说是“好得出乎意料”，尤其是几款 PSV 中文游戏的表现更是令人惊喜。虽然 SCE 所有人在正式和非正式场合都对具体销量数字绝口不提，但是从一些只言片语中可以看出，通过非正式渠道进入大陆


■SCET简约的前台与等候区。


■久多良木健亲笔签名的PS3。


■为玩家带来大批中文游戏的中文化中心就在这扇门后面。

的PSV软硬件数量相当可观。因为PSV全球范围销售疲软，在中国的惊人表现就显得更加抢眼。在一个未正式开展业务的地区，能有如此出色的成绩，如果市场放开，将是多么美丽的光景？正是因为这种原因，SCE决定大量增加中文化游戏的比重，中文化中心也因而被置于更高的战略地位。

在中文化中心的工作人员不过区区十余人，投入的成本不会太大，而得到的回报是显而易见的。除了中文版游戏本身的销售收入外，更多的中文游戏也有利于提升SCE在中国市场的品牌形象，并尽可能保持中国家用机玩家的活跃，保住游戏机市场的人气。有相同想法的不止是SCE，也有许多第三方厂商。SCE会根据各作品在中国的人气而联络第三方商讨中文化事宜，也有第三方会主动找到SCE。与第三方之间的沟通是中文化工作中相当困难的一个环节，达成合作意向之后，还有许多需要注意的细节。最重要的是要确定游戏的上市时间。无论是玩家还是厂商，当然都希望中文版能与日文或英文版同步上市，但是这就意味着厂商要在开发过程中尽早将需要翻译的内容交给中文化中心，而很多游戏可能在开发后期还在不断修改内容，这会给中文化工作带来不少麻烦。此外不少译名细节也需要与厂商协调。加上中文化中心本身人手不多，要协调人手同时负责多个项目，难免会出现无法全面兼顾各方进度的情况。另外，与首次合作的第三方接触也需要更多时间，初次合作在双方的时间配合与中文化细节方面需要更多地进行磨合。

中文化的另一个问题是对着文本翻译难免会出现一些语境偏差，同样的词句，在不同的语境中可能会有很大的出入。而且游戏的文本不是像电影台词那样是按照顺序的，很多文本相当分散。这就可能造成翻译过程中因为不知道实际游戏中的语境而出现错误。对此，中文化中心负责人陈云云表示，如果厂商能提供游戏DEMO，让工作人员边玩边翻译自然是最好，但是很多情况下，因为时间太紧，一般厂商在游戏开发很后期的阶段才有完整的试玩版，多数时候可能只能对着文本翻译。不过在中文化的后期有一个除错阶段，在中文置入游戏之后，会根据实际游戏画面进行校对。那么，中文化中心是否有考虑与外界合作以提高本土化效率？陈云云表示这里面存在商业机密不便回答，不过确实正在考虑拓展业务，推出更多质量更好的中文化游戏是未来的努力目标。

尽管中文化过程中也面临着许多困难，织田博之表示，中文游戏的销量非常喜人，在SCE的各个业务区域中，亚洲区的发展速度最快，SCE总部对亚洲区极为重视，将会与第三方更深入地进行合作，实现更多大作的中文版全球同步发售。而陈云云表示，通过十几年的中文化游戏经验积累，目前已经找到了大作全球同步发售的应对方法，《战神III》和刚公布的《杀戮地带》PSV新作都是已经或将要同步发售的游戏。今后同步发售的中文游戏会越来越多。

不仅是这些国外大作的中文版，未来专门为中国玩家开发具有本土特色的游戏也不无可能。PS时代就曾诞生了全中文配音的《射雕英雄传》，在华人区成为话题之作。对此，织田博之说："所以我们才要对中国市场进行调研，了解中国玩家喜欢怎样的游戏，设立SCE广东分公司也是为了收集当地消费者需求。如果有很大的需求，我们肯定会认真考虑。"


■中文化中心所完成的作品。





需求决定一切

"有需求就会认真考虑"——这句大实话概括了PS系中文化游戏大潮袭来的真正理由。正是中国玩家对正版游戏需求的迅猛增长，让那些中文游戏获得了超出SCE预测的销量，因此推动了中文化中心的发展，从而将迎来更多的中文游戏。希望更多的中文游戏，将进一步提高中国玩家的正版游戏购买量，实现良性循环。



采访完中文化中心的翌日，我与SCE Asia亚洲经营企划部部长等人在酒店附近的京鼎楼共进晚餐。该部门总共只有寥寥数人，目前主要负责对中国市场进行调研与准备。席间，部长岩永谦吾多次诚恳表示希望与大陆媒体加强合作，今后也将邀请我们参加更多游戏展会活动。这次提供了多款大作全球率先试玩的台北电玩展是一个良好的开始。虽然我们目前还看不到游戏机解禁的迹象，但是至少SCE与国内玩家之间将会有更进一步的接触，作为媒体，我们也非常乐意提供一个让玩家与厂商进行交流的平台。此次台北之行，可以深切感受到SCE以及各大第三方厂商对中国大陆市场的渴望。在全球家用机市场萎缩的现状下，几乎仍是处女地的庞大中国市场更令人垂涎，一个小小的传闻就足以令各界兴奋。中国玩家能否迎来更多全球同步发售的中文大作，能否迎来专门为我们开发的华语游戏？这一切将取决于我们每一个玩家的实际行动！



台北札记

台北，一座陌生而又熟悉的城市。在此行之前，于我而言，她只是一座存在于文字之中的城市。远的有三毛笔下那座多雨的城市，近的有韩寒所说那座将我们失去的传统保存完好的城市，又或者闾丘露薇所说的那座在小巷子里积淀着浓浓底蕴的城市。虽然在许多影视作品中也曾窥得一些台北的景致，但在我的印象中，台北应该是一个无法用镜头捕捉，而只能用自己的感官去品味的地方。

文 星夜　美编 心の永恒

机车之城

第一次到台北，是2006年的5月。当时是去E3，我们UCG一行四人乘坐的中华航空由香港经停台北之后再前往洛杉矶。当时的台北桃园国际机场还是叫“中正国际机场”，转机时，我们因为扛着摄像机而被拉到一边“盘问”了半天。那时对台北的印象仅限于航站楼之间的接驳电车，以及车窗外朦胧的郊区夜景。就像在鸟笼子里，好奇地看着外面的陌生世界。



▲热闹的西门町少不了摩托车的广告。



■无处不在的摩托车是台北最鲜明的特色之一。

再次来到桃园机场，首先映入眼帘的便是那面只有在讲述解放战争的影视剧里才能看到的旗帜。与如今内地各大城市富丽堂皇的新机场相比，桃园机场显得有些小家子气，少了点张扬，多了些亲近。习惯了香港机场入境处的人潮涌动，看到桃园机场入境处的门可罗雀反倒有些不习惯，几乎不排队，不到两分钟就踏入了台北的土地。

从机场到酒店，可以乘坐大巴直达。票价只要120台币（折合人民币25元），跟国内机场大巴的价格差不多。不过这种巴士相当于公交车，到了市区后每站都停。台北的公交车也是自备零钱不设找赎，对于游客来说十分不便。好在台北打车和捷运（地铁）价格公道，打车的价格基本和深圳差不多，因为城区不算大，一般300台币以内都可到达。捷运的价格也是与深圳相当，坐5站地大约25台币。台北的捷运线路总长不到百公里，与国内大城市相比规模并不大，站台也不奢华，但乘坐环境却好得多。因为台北的人口密度较小，整个台北市只有260多万人，而其中大多数人以摩托车为主要交通工具，所以地铁不会太拥挤。而且台北的地铁本身十分宽敞，其最大特色是可以带自行车进地铁，有卖专门的脚踏车票，对于上班族来说简直太方便了。所以台北的公共自行车不是与地铁接驳，而是与公交车接驳……

台北的捷运站还有许多值得夸耀的细节，比如有专门的哺乳室，方便带小孩的妈妈们。无障碍设施也非常贴心，残疾人可以完全靠自己轻松进入车厢。许多车站还有专门的艺文廊，一路上都是各种画作。



■地铁车厢里十分宽敞。



■出租自行车是与公交车接驳，而不是与地铁接驳。



■宽敞的地铁站台人流稀少。

说到交通，不得不提的是摩托车。老家在福州的我对此感到特别亲切，满大街的摩托车是台北与福州之间的共同特征。而且台北街头的摩托车比例更高，特别是路口绿灯亮时，大批摩托车如离弦之箭呼啸向前，速度比汽车快得多，那阵式蔚为壮观。台北的摩托车速度之快有些吓人，在街头全速前进时，引擎的轰鸣声有点日本暴走族的气势。而日本的那点摩托车和台北的摩托车大军相比简直不值一提。我曾经问一位出租车司机，台北的摩托车开得那么快，是不是经常有事故。答案是肯定的，而且那样的速度出事故的话，怕是很难活下来了……

国内大多数人大概都认为，摩托车比例太多是城市落后的象征。其实不然，以台北普通市民的收入，买汽车应该是问题不大的。但其城市形态决定了摩托车比汽车更实用。台北的城市格局较为陈旧，以小路、小巷居多，没有太宽阔的车道，车位更是少得可怜。你可以开车摩托车到小巷子里，和三五好友一起吃大排档，而如果是开车的话，恐怕根本没有地方停车。只要看看大街小巷到处停满的摩托车，你可以想象如果那些摩托车都变成汽车，估计要把整个小小的台北给撑爆了。而且台湾人是真心地喜欢摩托车。我在西门町闹市区碰到了两对小情侣，他们骑着两架摩托车，正开心地讨论着接下来的飙车路线，充满偶像剧里的青春味道……还有电视上和街头无处不在的摩托车广告，流光溢彩的摩托车销售厅，处处弥漫着台北独特的“机车文化”。

台湾人管摩托车手叫“机车骑士”，对于年轻人来说，骑着自行车自由驰骋应该是一件很酷的事。骑摩托车环岛游更是惬意。不过摩托车的泛滥也造成极大的交通隐患，毕竟汽车有铁皮与安全气囊作为防护，而摩托车就危险得多。而且摩托车的尾气更加刺鼻。台北的出租车司机们听说我们一行人中有不少来自北京，问的第一个问题几乎都是“听说北京空气很差啊？”虽然他们都认为台北的空气比内地好得多，但是在走在街头会闻到更浓的尾气，以及更嘈杂的引擎轰鸣。据说也曾有不少政界人士呼吁限制摩托车，但是因为机车文化深入人心，提倡限摩就意味着得罪大量机车骑士，会损失大量选票，政客们都不会冒此无谓风险。

吃在台北

以摩托车为主要交通工具的台北，处处透着小城市的小家碧玉之气质，与其国际化大城市的身分似乎有些不符。从机场到酒店的一路上，一路所见与国内小城市的市郊并无不同。狭窄的道路，破旧的楼房，民宅靠马路一侧墙体上的各类广告……习惯了内地城市朝着高楼化、大马路发展的方式，乍看台北，难免有种“闻名不如见面”的感觉。就连台北的出租车司机，看到大陆游客时也总是问“是不是很失望？”而我的回答是“跟我想像的差不多”。

刚刚走出国门的我们，总是习惯于拿自己城市中最光鲜耀眼的一面去对比那些世界大都会里平凡破败的角落，然后失望地发现，东京、洛杉矶、伦敦……那些对我们来说曾高高在上的超级大都市不过如此。其实感受一座城市，最不可靠的就是走马观花式的旅游团式观景旅行，你所看到的城市面貌恰恰是最不能表现城市内涵的表象。

从城市面貌来说，台北融合了上海、广州等大陆城市的老城区，以及日本城市的街巷风格。台北的大街恰似广州越秀区的许多老街，同样有许多高架桥，以及几十上百年历史的老旧住宅。台北的住宅大多是二三十年以上历史的楼梯房，超过8层的住宅都十分罕见，几乎没有新房。多数老房子没有小区的概念，都是独立的一两栋楼，沿街而立，造就了台北处处小街巷的城市格局。而这些小巷子，恰恰是台北人文的精华所在。



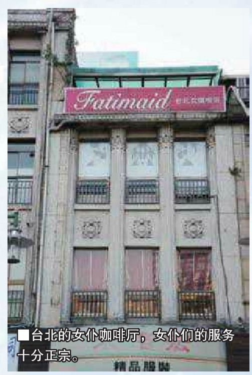
■台北车站附近的地下街有许多游戏店。



■台北地下街的街机厅，初音未来的街机版人气十足。



■充满日本味的干净小巷。



■台北的女仆咖啡厅，女仆们的服务十分正宗。

闫丘露薇说因为一条小巷子而爱上了台北，而我对台北小巷之特色也早有耳闻，所以刚到酒店，放下了行李，就径直前往附近的小巷。

北京的暴雨之后，我们才知道检验一座城市基础实力的不是地面上的高楼大厦，而是地底下的基础设施。而检验城市发达程度的也不是宽阔的大马路，而往往是不起眼的小巷子。干净、整洁是我对台北小巷的第一印象。那是中山北路边上一条再普通不过的小巷子，日本半个多世纪的殖民时期在那里留下了痕迹，让我想起初到日本时，在千叶县逛的那条充满《莎木》感觉的小巷子。连巷子里的气味都是日式的，日式料理的香味充


■西门町的小吃店，价格相当实惠。

斥着狭小的巷子，两边是日本、韩国和中式的各类食肆，路边三三两两地停着一些摩托车，还有一些小摊贩。内地同类的小巷子里，最常见的是满地的垃圾、痰和污水，而这条小巷有的是中式的小摊和日式的整洁与宁静。虽然房子看起来有些破旧，更没有什么西班牙式花园小区，但是居住在那里生活应该十分方便。我在水果摊那里买了点葡萄和凤梨（菠萝），带回酒店，鲜香扑鼻，凤梨的甘甜令人满足。

在台期间拜访了许许多多类似的小巷子。除了这种日式风格的宁静小巷外，也有一些粤式风格的餐饮小巷，到处是大排档，一到夜晚热闹非凡。台北的小吃举世闻名，而要品味台北的饮食文化，首选的就是这些夜市大排档。可惜因为行程太紧，没有吃到台北大排档，不过几次经过时，都忍不住流口水。所有大排档都是生意爆棚，也有不少慕名而来的老外，喝着啤酒，谈笑风生。

台北与广州的一个相似之处，就是饮食文化丰富。台北街头最多的无疑就是食肆，数量多到有些夸张，让人怀疑是不是一半的台湾人都在从事餐饮业。台北的食肆大多装修简单、门面较小，有点日式的精致感觉，与越来越讲究气派豪华的内地餐厅截然不同。而正是因为在门面上没有花太多成本，所以台北的餐馆价格十分公道，有 100 台币随便吃的所谓“吃到饱餐厅”，也有 30 台币一份的盒饭。一些比较有名的餐馆价格也不是太高。而比较受推崇的往往是深巷里不起眼的小馆子。在 SCE 台湾总部办公楼附近的窄巷子里，就有一家小有名气的川菜馆，因为附近有许多日企，所以光顾这家小馆子的有许多日本人。小店的门面十分简陋，大约就是内地沙县小吃店的规格。到午饭时间，就有一群西装革履的上班族穿过窄巷，操着各国语言，神采奕奕地挤进小店里。虽说是川菜馆，但多数菜式只是小辣，参杂着一点台式的甜味，又有一些客家菜的口味。台湾菜可能是发源于闽菜，许多菜式都有点甜味，我在台北吃的几家正宗台湾饭馆都能发现浓浓的闽味，习惯川湘系的食客可能不大习惯。相比之下，那些夜市小吃可能更合大众口味。因为时间关系，此行没有逛到著名的士林夜市，深感遗憾。不过在西门町也吃到了一些地道的小吃，尤其是又辣又嫩的千层豆腐，配上口感绝赞的正宗台湾珍珠奶茶，令人大快朵颐。

台北薪情

出租车司机往往是匆匆过客们了解一座城市的窗口。此次台北电玩展之行主要靠打车，出租车司机们一听说我们来自大陆，都特别兴奋地和我们聊了起来。两岸人民对彼此还是充满好奇。印象最深的司机是一位槟榔兄——刚刚上车，SCE 的杜小姐就一声惊叫，把我们几个媒体朋友都吓了一跳。原来是司机扭过头，对她咧嘴一笑，露出满嘴血红色的牙齿，就像刚刚用过餐的吸血鬼……定下神来一问，才知道司机是在吃槟榔。说到槟榔，在出发前，胜负师曾开玩笑地说去台北别忘了拍槟榔妹啊！传说中的槟榔西施已成为外人眼中的宝岛重要特色之一。据这位司机所说，槟榔妹确实都比较漂亮，而且特别有钱，因为槟榔利润很高的。这可能是因为槟榔与烟草一样，是一种会上瘾的东西。这位槟榔司机每天要吃 100 颗槟榔，从上班到下班，几乎吃个不停。一个月光是吃槟榔可能就要花掉一两万台币。与吸烟一样，槟榔吃多了对身体也是有害的，但是一上瘾就很难戒掉。

台北的出租车司机以中老年人居多，出租车的类型不少，坐着最宽敞舒适的是一款丰田的混合动力车。与大陆不同的是，台北的出租车采用类似于加盟制的经营方式，车是司机自己购买，然后有“台湾大车队”等出租车公司可以选择加盟，一个月只要交一千多台币的份子钱即可。这恐怕要让把大部分钱用来交份子钱的大陆司机们羡慕嫉妒恨。有些出租车还可以刷信用卡。据一位年过半百的司机说，在台北出租车司机一般可以月入四万多，努力一点可以达到五六万。通过这些年媒体关于“中国崛起”的报道，台湾人眼中的大陆不再是一个贫困落后的地方，这位司机就以为大陆的出租车司机也能赚一万多人民币，当我们说估计最多也就五六千时，他显得有些惊讶。



■台北市政府附近有不少高档写字楼，驻扎着许多世界级大公司。


■101大厦就在台北市政府附近，这一带的环境十分优雅。

在台期间有一则新闻成为媒体报道的热点，说的是台北故宫被抨击为血汗博物馆，职员工资还不到 22K（折合人民币 4600 多），还要有大专以上学历，要有英日语听说读写能力。“22K”就是台湾人最常说的低薪标准，也是许多应届大学毕业生的起薪标准。台北人眼中的 22K，应该就相当于内地大城市眼中的“应届毕业生月薪 2000”差不多。不过内地大部分人相信工资是会不断增长的，而台湾的平均收入已经 20 年没有增长了，甚至还有所降低——据说十几年前的大学毕业生起薪标准是 25K，十几年来物价涨了不少，而起薪却少了 3000。在当地的报纸上看到一篇关于应届毕业生收入的调查报告，说的是许多硕士毕业生月薪都不到 30K，一位毕业生说：“好希望月薪能有 50K 哦，但是如果找不到的话，30K 也能接受。”

关于年轻人收入往低处走的现状，努力的出租车司机有话说，月收可达五六万的老师傅说：“现在的



■101大厦，曾经的世界第一高楼。

年轻人都太懒了，什么事都不愿做，还抱怨只有22K，再这样下去台湾要完蛋了！”也有一些司机将当前经济不好的现状归咎于政府，同时怀念着蒋经国的时代。

台北的行业间收入差距较小，“是否够努力”比文凭重要。只要够努力，在司机、保安、或者在餐馆里工作都可能比本科生收入高，这其实也是内地的发展趋势。总的来说，折合人民币1万元的月收入，在台北应该也算是还不错的水平，台北的一般收入水平大概是介于香港和内地一线城市之间，而物价与一线城市基本相当。也有一些传统行业的收入令人羡慕，比如中小学教师的月薪就有7万多台币。按照国际化大城市的标准，台北的生活成本较低，至少比香港低得多。这也是台北更适合生活的理由。由于破房子较多，人口密度不太高，台北的房屋租金水平可能比北京还要低一些，人民币3000多就可以在中山区租到素质不错的单身公寓。不过台北的房价也远远超出了年轻人的承受力。虽然在台北折合两三万人民币一平方米的房子到处都是，看起来还没有北京上海贵，但大多是三四十年房龄、极其破旧的老房子，几乎看不到新房，那种看起来较新，带点小区、带电梯的房子都能算豪宅，一般每平米也要五六万。台北人的购房压力比内地大城市小一些，那是因为他们更能接受破旧的老房子，而内地城市在不断的建设之中，面貌越来越大气、现代化的同时，也在不断推高成本，平添了许多生活压力。


■台北的绝大部分住房都是这种旧民宅。

生活于台北，能在大都市中享受小城市的节奏。台北的银行下午三点半就关门，一般五点之前都能下班，工作强度不大。夜晚每条小巷与夜市的人声鼎沸、觥筹交错，无时无刻不在提醒人们这是一座以生活为本的城市，而不是只知工作拼搏的战场。某夜饭后，与杜小姐及媒体同行途经一家茶叶店。老板娘盛情邀请我们进去品茶，不买不要紧，就当是以茶会友。老板娘特别拆开了两包全新的台湾高山茶，给我们每人冲泡了两小杯，闲聊台湾茶文化，丝毫没有推销茶叶的感觉。最后我们一行五人总共不过买了两包比较便宜的茶叶，老板娘还是保持一如既往的笑容。

老龄化

与日本一样，台湾也在进入老龄化社会。比较能吃苦的老一辈台湾人仍然在从事各种辛苦的行业，出租车司机、餐馆服务员、街头小摊贩，都能看到许许多多白发苍苍的身影。在台北第二天的早餐，就是在街边买的蛋饼，小摊前每时每刻都排着好几个人，两个老太太忙得热火朝天。年轻较轻一些的老太太负责做蛋饼，较老的老奶奶负责收钱和卖饮料。收钱的老奶奶看起来已经有70来岁，算术不大灵光，给我多算了10块钱，做蛋饼的老太太可能知道她经常算错，找钱时特别再确认了一下，发现算错后生气地责备老奶奶，很不好意思地把钱退给我，让人看得隐隐心酸。

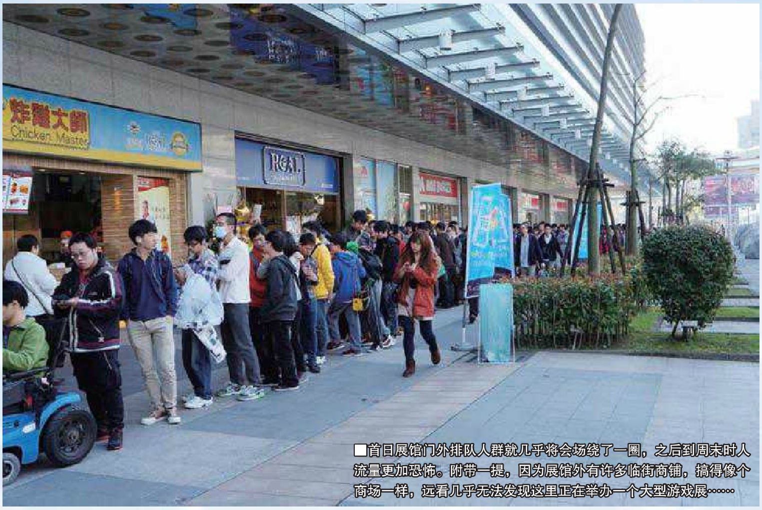
在台期间的另一件社会热点，就是马英九启动了退休金制度改革。总体改革方向是提高养老保险缴费率，同时退休后能够领到的退休金将会降低。马英九说，虽然这样做会增加大家的负担，但是至少能保证大家安安心心领30年退休金。此举引起各界强烈反弹，但是民众也知道不改革可能真的发不出退休金。因为老龄化日益严重，领退休金的人越来越多，而青壮年劳动力却在减少，而且收入水平不增反减，养老保险的缴纳金额在减少。年轻人抱怨凭什么让自己多交少领，而老年人抱怨年轻人不思上进，不努力提高自己的收入。两辈人之间存在着一些对立情绪。孰是孰非不是我们这些过客能够说清道明的。虽然我所接触到的许多台北人也在抱怨政府，但他们都同时真心地热爱台湾。经济的发达程度并非衡量人民生活品质的惟一标准，有时候往往是慢下来才能更好地欣赏身边的风景，更怡然地享受生活。经济停滞20年的台湾，不再有当年“亚洲四小龙”的光环，却以其浓郁的生活气息，愈发成为一个宜居之地。在经济的高速路上狂奔的我们，也应偶尔放缓脚步，抚平因速度太快而浮躁的心情，以平和之心享受生活的本质。


■仿故宫建造的“国家戏剧院”。


■台北的必游经典之——中正纪念堂。


■台北“总统府”外的持枪卫兵。

2013台北国际电玩展展台秀


■首日展馆门外排队人群就几乎将会场绕了一圈，之后到周末时人流量更加恐怖。附带一提，因为展馆外有许多临街商铺，搞得像个商场一样，远看几乎无法发现这里正在举办一个大型游戏展……


■因《坦克世界》而成名的Wargaming将坦克开进了会场，这次他们展出了“海陆空”三款游戏。

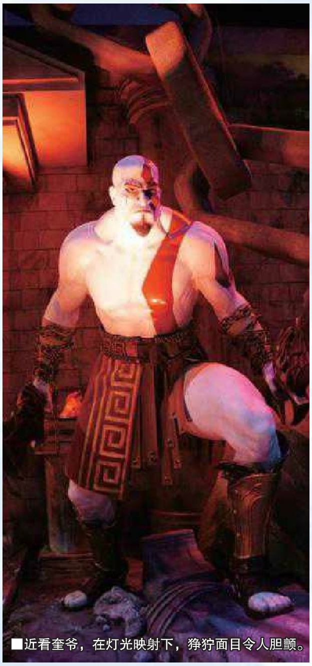

■PSV试玩区的风格与E3相同。

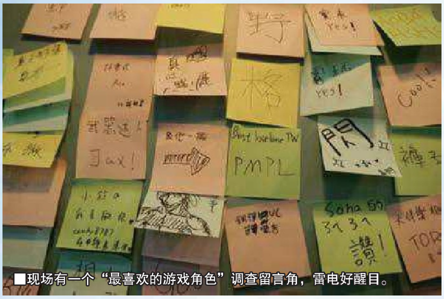

■PS3试玩区前人潮涌动。

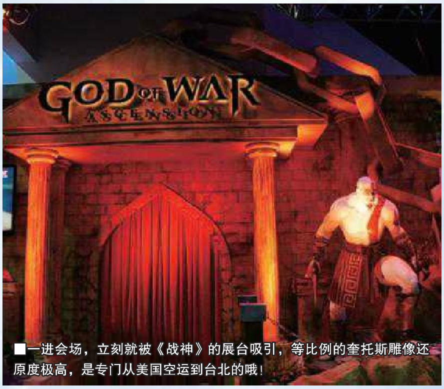

■整个会场的平面图，SCET几乎占了四分之一的面积。

文、摄影 星夜　美编 心の永恒

每年选择在春节之前举办的台北国际电玩展，可以说是台北玩家们在寒假里的必修课。今年的展会地址在台北南港展览馆，整个展馆地方不小，但电玩展本身仅占用了其中的一小部分，从规模来说确实有点小，大约与香港的亚洲游戏展相当，不过此次展会的含金量很高，首次公布了多款中文化大作消息。SCE Asia 此次的全力出击使其成为绝对焦点。往年还有微软与之抗衡，而今年台北电玩展几乎成为索尼电玩展，不仅重磅消息频出，其展台也占据了整个会场四分之一的面积！


■近看奎爷，在灯光映射下，狰狞面目令人胆颤。


■现场有一个“最喜欢的游戏角色”调查留言角，雷电好醒目。



■一进会场，立刻就被《战神》的展台吸引，等比例的奎托斯雕像还原度极高，是专门从美国空运到台北的哦！


■也有一些零售商在现场设置了销售区，光顾的人不少。


■SCET展台物贩区客似云来，工作人员忙得不可开交。

Showgirl倩影



■这种楚楚可人的小台妹风格最讨观众喜欢。



■这种大家闺秀气质的美女给你发传单，你好意思不接吗?



■SCET不仅展台大，Showgirl的数量（质量也不低哦）也足以秒杀所有其他展台。



■SCE工作人员正在向PlayStation Showgirl交代注意事项。



■Wargaming展台的高挑军装女郎很有明星气质哦!



■SCET的Showgirl在试玩台旁为玩家提供悉心指引。



■发传单的可爱兔女郎。



■简单清爽的短裤装，甜美的微笑，一样很迷人哦。



■思维工坊的展台在SCET斜对面，靠一群Showgirl又唱又跳也吸引了许多观众。



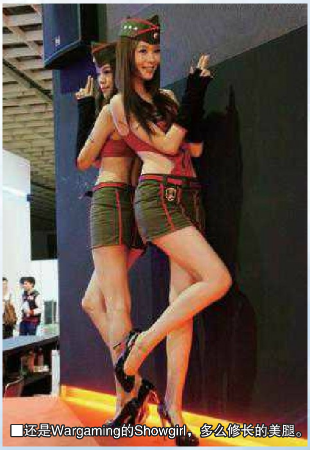
■正在做登台准备的Showgirl，好迷离的眼神……



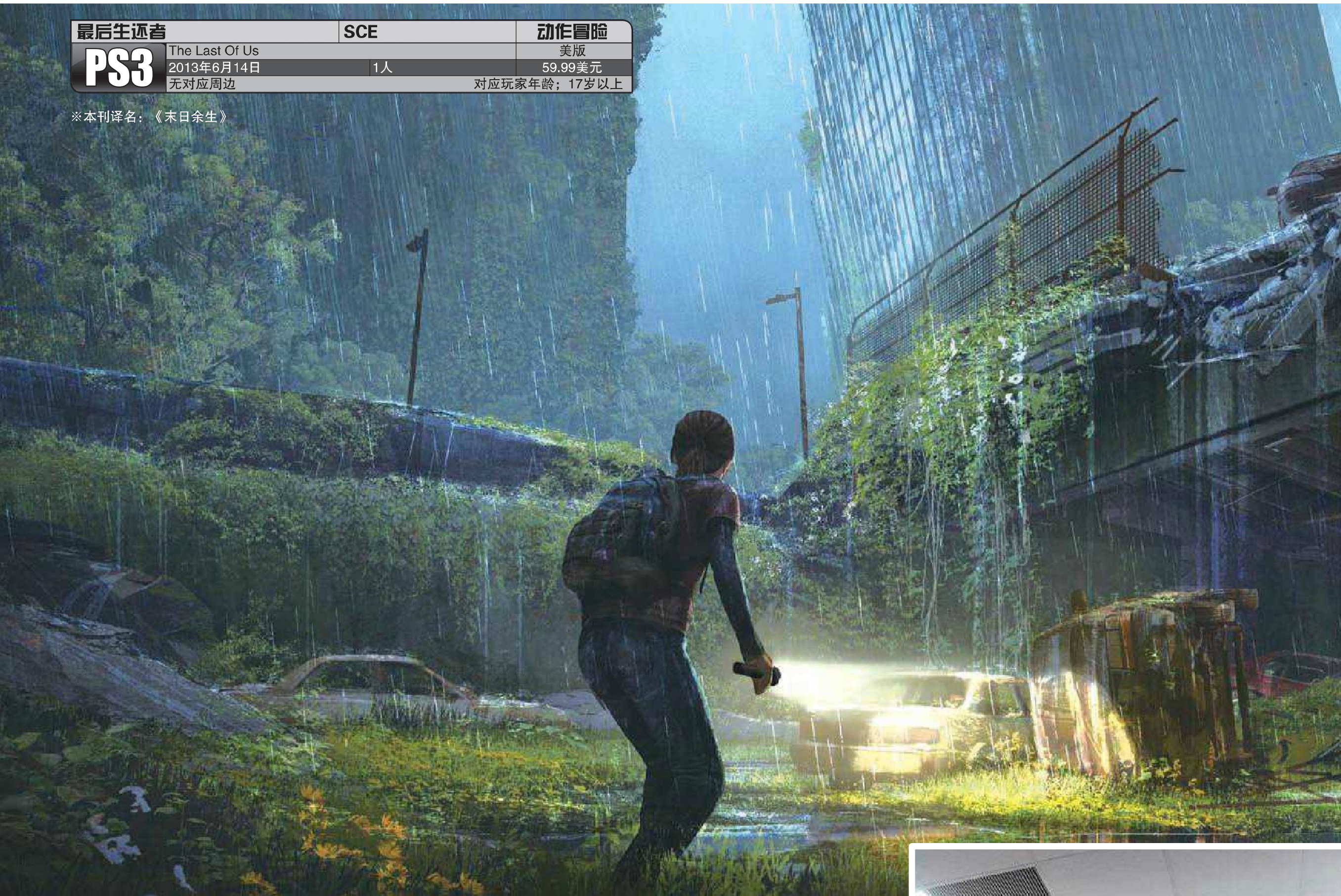
■香车美女永远是谋杀菲林的最佳武器，香车的控制器加美女也有同样的效果。



■梦宝谷的Showgirl阵容也相当强大，统一的清爽装束使之成为镜头包围的焦点。



■还是Wargaming的Showgirl，多么修长的美腿。



最后生还者	SCE		动作冒险
PS3	The Last Of Us		美版
	2013年6月14日	1人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

※本刊译名：《末日余生》

THE LAST OF US

《最后生还者》是2013年PS3最为重要的独占作品之一，前不久官方公布本作的发售日将推迟一个月，但出于完善游戏质量的考虑，这样的小延期粉丝们还是可以理解的。这次台北电玩展提供了本作的全球首次媒体试玩活动，因此试玩报告中有大量直接关乎游戏流程的第一手情报，粉丝们千万不要错过。

试玩报告

（本试玩报告由星夜提供）

本次台北电玩展最大牌的展出作品当属顽皮狗的《最后生还者》。在出发之前，SCE方面就千叮万嘱，说这次将会有《最后生还者》的全球首次试玩活动。将这种高规格大作的全球首次试玩放在台湾，对SCE来说是前所未有的，也充分证明其对中国市场的重视。因为是第一次进行这种全球首次试玩活动，SCE Asia非常谨慎，多次强调顽皮狗方面不希望试玩报道在2月4日之前发表，为了今后的长期合作，以及更多的首次试玩机会，希望所有媒体朋友在2月4日之前不仅不要发布试玩报告，连试玩活动的存在也要对外保密。

目前顽皮狗正在进行本作后期的紧张制作阶段，所以制作人并未亲自来台，不过派出了社区策划师Eric Monacelli对游戏的情况进行介绍。据其总结，顽皮狗的游戏都遵循四项基本原则：由



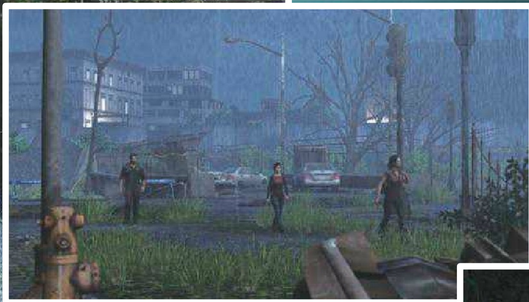
©SCE ALL RIGHTS RESERVED.



夜幕降临

——生者要面对的巨大挑战

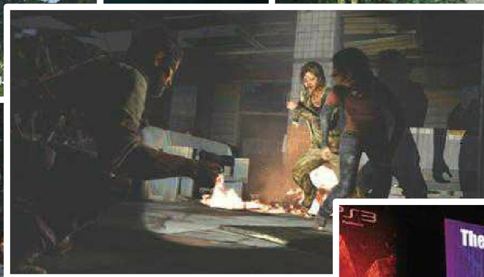
本作之前公开的场景和故事情节均以阳光明媚的白天为主，场景虽室内室外皆有，但大多是较为开阔的区域。新角色黑市商人Tess公开前后，黄昏甚至夜晚场景不断出现，其中甚至有与变异者发生正面战斗的截图，宣传情报的总体风格开始由“明”转“暗”。在这种弹药告急、变异者与其他生还者步步紧逼的情况下，夜幕的降临无疑令人心生恐惧，带来更加强烈的压迫感。



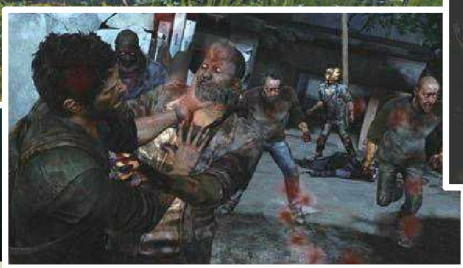
▲在夜晚偏偏遇上大雨，三人该何去何从。



►一旦放弃，便会落得与这些尸体一样的下场。



◄不知变异者对光源的敏感程度如何。



◄与大量变异者的正面对抗令人感到一丝绝望。



角色推动的剧情发展、多样化的场景、美丽的美术风格与尖端技术、以及可感受电影般的游戏体验。《最后生还者》则是提出了一种全新的游戏类型——生存动作游戏，这种游戏的特点是推动故事发展的角色是有血有肉、个性丰满的，背景设定真实可信，而在近战和射击战斗方面激烈而暴力。本作借鉴了《人类之子》、《行尸走肉》和小说《盗贼城市》等作品，构筑了一个合乎科学根据的末日世界，其展现的末日世界有点像记录片《人类消失后的世界》，这个世界里，人类的建筑与曾经存在的痕迹正逐渐被大自然吞噬。这种充满独特美感的场景是完全符合现实的。

这次的试玩关卡是首次向媒体展示的“The Outskirts”，描述的是在隔离区里长大的少女Ellie首次踏出外面的世界时所看到的情形。Joel与从事黑市交易的Tess也一起上路，对他们来说，Ellie就相当于他们的“货物”，要将其安全护送到目的地。

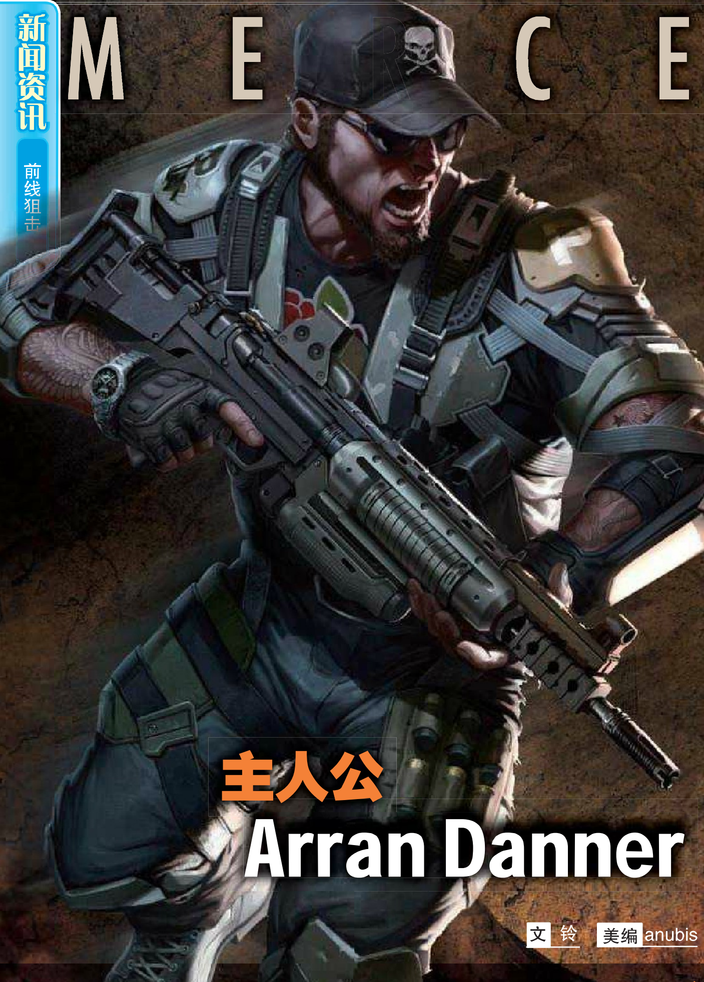
Outskirts关卡是以波士顿为背景，到处坍塌或被绿色植物覆盖的大楼相当震撼。试玩一开始就是瓢泼大雨的环境，天气效果比顽皮狗之前的作品又更上一层楼，偶尔出现的音乐也很好的点缀了游戏氛围。

Joel等三人走进了一座黑暗的建筑物，这里展示了本作全新的动态光影效果。据Eric介绍，本作首次采用了光影弹射技术，手电筒射出的光线不仅会产生投影，还会从物体表面通过漫反射反弹到周围的环境中，依照真实的光学原来产生更为自然逼真的光影效果。

本作中的所有资源都是有限的，手电筒的电池也不例外，所以在不是很必要的情况下尽量少用。在场景中到处搜集有用的物品，合理利用各种工具，是本作游戏性的关键。比如在场景中能捡到一些剪刀，将刀刃拆开，再找到绷带、握把等，就可以组合成杀人用的小刀，不过这种临时组合的刀不耐用。还可以将玻璃瓶、燃料和绷带组合成火焰瓶。而更高级的道具要找到设计图才能做出来。

由于物资有限，子弹更是少得可怜，所以Joel一行要尽量避免与敌人正面冲突。用玻璃瓶、砖头等砸向别处，引开敌人的注意是较为常用的策略。感染初期的追逐者还比较好对付一些，而深度感染的“寻声者”如果正面冲突的话几乎只有死路一条。因为不大了解游戏的对敌策略，我玩到敌人集中的一个地区时连死数次，之后总结的经验是“连打带跑”，活用挣脱键，打几下就跑，是相当实用的战略。总的来说，游戏中的一切都强调真实，能兼顾真实性与游戏性确实非常不易。而对真实感的细心营造，也使其有着强烈的恐怖氛围与压迫感。游戏中大多数时候并没有背景音乐，进入紧张状况时会突然出现连续紧张的音乐，这种反差造成了极强的紧迫感。这种氛围营造方式的灵感来自电影《老无所依》。

KILLZONE MERCENARY



杀戮地带 佣兵	SCE	主视角射击
PSV Killzone: Mercenary		美版
2013年9月17日	人数未定	39.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：未定

《杀戮地带 佣兵》在2012年科隆游戏展上公开后，关于本作的进一步消息并不多，直到今年年初，本作的部分关键角色终于出现在玩家的视野中，发售日也敲定在2013年的9月17日。下面就为大家献上本作的最新情报和由星夜带给各位的台北电玩展试玩报告。

立场皆是浮云 只有金钱最高

算上家用机上的三款作品和PSP上的《杀戮地带 解放》，登陆PSV平台的《杀戮地带 佣兵》已是系列的第五款作品，玩家在本作中将扮演雇佣兵的角色，是不属于ISA和Helghan的第三方势力，让玩家



■合约上规定的目标绝不放过。

主人公

Arran Danner

文 铃　美编 anubis



试玩报告

（本试玩报告由星夜提供）

本次台北电玩展的几款SCE第一方大作都是按照三个流程向记者全方位展示，首先是由制作人在说明会上对游戏进行讲解，然后在旁边的试玩区试玩，最后是在另外一个房间里进行记者问答，对一些细节进行补完。首个进行说明的游戏，就是PSV的《杀戮地带 佣兵》。

Guerrilla Games的联合创始人Hermen Hulst亲自来到现场向记者说明了本作的情况。本作是由Guerrilla的剑桥工作室开发，这家工作室的前身是SCE剑桥工作室，去年初才并入Guerrilla，不过双方已经合作了八九年。这款《杀戮地带 佣兵》用《杀戮地带3》的引擎打造，光是引擎的移植就花了8～10个月时间，目的是成为掌机上旗舰级的FPS大作，对今后PSV的FPS游戏起到指引作用。

本作中玩家扮演雇佣兵，可以承接ISA和Helghan的委托，同时

©SCE ALL RIGHTS RESERVED.

战争即是生意！

从另一个角度来经历三部曲中发生的故事，体会那些正规军无法直接参与的行动。佣兵们以赚得酬劳为目的来执行任务，因此在战斗中将不会有任何立场，是否接受行动的评判标准无非是哪一方势力的开价更高。

除了固定的任务薪酬外，玩家在游戏中的表现会对最终获得的金钱产生影响，表现出色的话可获得额外奖励。本作的单机模式和多人模式的金钱是共通的。


■本作将对系列剧情起到一个充实的作用。



军火商人 Blackjack


■本作采用了与《杀戮地带3》相同的引擎来制作，表现令人期待。






■看什么看，你死定了！

从双方的角度展现整个战争，任务穿插于家用机上的三部曲之间。为雇佣兵提供任务和金钱的军火商人Blackjack是本作的关键人物。

现场试玩分为两轮，先是体验单人战役模式，然后各路记者一起参与



到多人模式的战斗。单人战役部分的试玩关卡很短，玩家先是乘坐飞行器从空中降落，这段画面让人想到当年PS3版《杀戮地带2》初公开时的预告片，对于掌机来说，其画面无疑是令人满足的。进入到实际操作阶段后，可以看到画面细节非常到位，是PSV的顶尖水准。双摇杆的操作方式还原了PS3上原汁原味的FPS游戏感觉，惟一的遗憾是没有L3/R3按压功能，奔跑操作不容易实现。另外，虽然游戏中也准备了不少触摸屏操作的近距离搏杀动作，但是存在感较弱，并没有增添多少游戏乐趣。

多人模式部分，PSV最多可以支持8人游戏，现场试玩的是游击战模式，以3对3的方式进行，地图是一个构造复杂的多层山区基地。可能是因为试玩人数不够多，显得地图有些空旷，试玩过程几乎一直都在找对手。不过从地图构造以及系统设定来看，熟悉之后，4对4的多人模式应该会很有可玩性，经验值系统、卡片收集，以及单人和多人模式共通的金钱，都会大大提高玩家的游戏兴趣。

在之后的问答阶段，制作人表示本作因为需要进行完整的战绩与排行记录，因此必须通过Wi-Fi连线，不支持Ad Hoc模式。多人部分的近战也可以用触摸屏操作，被攻击方的屏幕上会出现近战画面，有一定的时间利用触摸屏进行防御与反击。卡片系统的设计是为了鼓励新手，如果新手能在连线战斗中消灭高等级玩家，将会获得更高价值的卡片。另外制作人表示虽然本作涵盖了整个三部曲的事件，但是三部曲的主角不会在本作中出现，只是会提到他们的名字。



去年科隆游戏展上，《小小大星球》的开发团队Media Molecule曾向世人公开了他们的新作——《Tearaway》，从最初的情报中我们可以得知本作是一款以纸片为主题的动作游戏，会充分应用到PSV的背触、摄像头、麦克风、重力感应等所有功能，强调现实和虚拟世界间的互动。而今年的台北游戏展也带来了本作的试玩，下面让我们一起来看看本作有什么独特之处吧。

文 宇宙人 美编 心の永恒

Tearaway		SCE		动作
PSV	Tearaway			美版
	预定2013年		人数未定	售价未定
	对应周边未定			

Tearaway是……？

本作的构思是以纸张来构成游戏世界中的一切元素——包括树木、岩石、平台、机关甚至主人公和敌人，它们会表现出纸的特质。利用PSV的各种特殊机能进行操作，实现用现实世界的手段来影响游戏世界的效果正是本作的亮点。从标题的意义来看，“tear away”就是让玩家可以随心所欲地到处撕下这些纸张，或解谜或用作武器。当然除了撕开纸张之外，还有很多有趣的玩法。比如向麦克风吹气能够吹飞构成场景的纸，拍打背后的触控板作为跳板等。





注：游戏的主角是名为Iota和Atoi的信使，光看像是信封一样的头部以及后脑贴着的邮票就能联想到他们的职业，冒险的目的是为了将信件送到目的地。当然，他们的外貌跟《小小大星球》的麻布仔一样，玩家可以自由地进行定制。



冒险中，这种名为Wendigo的怪物会对主角们穷追不舍，并且会用各种手段攻击、阻挠我们的主角。在躲避它们的同时，我们还要想尽办法将它们消灭。



▲用纸球将Wendigo引到陷阱上去。



▲利用体型的优势从小道逃跑。

©2012 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Media Molecule.

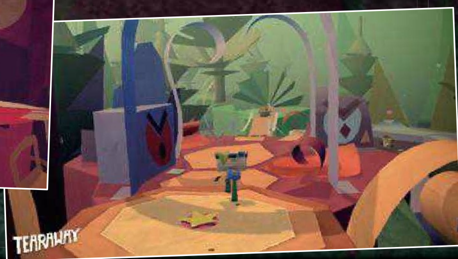


▲利用PSV背后的触控板，玩家可以“撕开”游戏场景的地面，将手指“伸”到游戏世界中去，帮助主角解决困难。

说起以纸片为元素的游戏，不得不提知名的《纸片马里奥》系列”，《Tearaway》在构思上跟《纸片马里奥》有很多相似之处，但是展现出来的风格却大相径庭。《纸片马里奥》给人如打开绘本般的童话气息。本作则偏向于展现写实的风格，所有元素由各种颜色的纸片通过粘贴、折叠形成，到处能看到棱角和皱褶，被“撕开”的纸片边缘不仅参差不齐而且还能看到白边，就像一堆粗糙却不简陋的手工制品，整体氛围却给人异样奇幻的感觉。各种密集复杂的元素拼凑，跟《小小大星球》也有异曲同工之处。



▲对游戏世界来说我们的手指实在太大了。





▲►像手工撕出来那样参差不齐的边缘更能突显出纸张的质感，使得场景更像一座庞大的纸质艺术品。



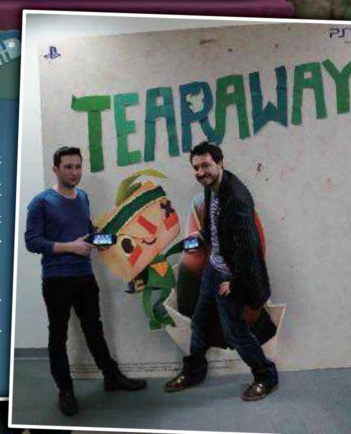
▲涂上了浆糊的墙壁能让主人公自由行走于其上。

星夜试玩报告

在记者会上看到了本作的最新预告片后，就对这款活用了PSV全部功能的游戏十分感兴趣。作为《小小大星球》开发团队Media Molecule的最新力作，本作在玩法创新上令人放心。可惜试玩阶段的时间不多，只是体验了其中的一个关卡，而这个关卡并未运用太多特殊操作特性。

本作制作人James Spafford和Robert Karp专程从英国赴台对本作进行了介绍。本作游戏世界的设计原则是“全部用纸张构成，所有动作与反应都真实反映了纸的特性”，其理念是模糊游戏世界与真实世界之间的界限。游戏的核心乐趣是让玩家在现实世界中，通过触摸屏、摄像头、背部触控、麦克风等机能影响游戏世界，帮助主角Iota前进。但是我所试玩的关卡却与普通平台动作游戏没有太大差别，仍然是用摇杆控制Iota行动，大多数时候触碰场景中的物体并没有反应，这可能是为了照顾游戏的平衡性。只有一些特殊位置可以触碰，比如一些鼓面的平台，用背部触控就可以像打鼓一样使其振动起来，并将Iota弹到高处。不过因为是背部触控，所以对于鼓面的具体位置不是很容易拿捏，好在游戏本身也设定了模糊判定，不过仍然不是太直观。只有到达特定场景，让Iota站在特定位置，开启光柱之后，才进入到可以与场景互动的阶段，比如可以将画面中卷起的纸拉下来，变成一座桥通往对岸。但是这种场景可互动场所的提示不是太直观，初次游玩很容易被卡住，不过搞清楚之后应该就没有问题了。还有一些场景特征也应该注意，比如涂着浆糊的墙面就可以垂直向上走；看到小洞时应该让Iota缩成小圆球滚过去。

《Tearaway》是一款充满创意的游戏，可惜的是“用手指从后面戳破纸面”、对着屏幕吹起将纸片吹散等标志性玩法这次都没有体验到。试玩之后的记者问答阶段，制作人还展示了本作的开发资料，并且将珍贵的设计手稿送给记者并签名。对于试玩中经常出现被卡住的情况，制作人表示目前的试玩关卡还在开发中，内容并不完整，今后的完整版中会有更直观的指引。本作直线通关流程大约在6～8小时，还有许多耐玩的小游戏，以及收藏要素。





文 九兵卫 & 铃 美编 心の永恒

PlayStation 4震撼公布 年末正式发售！



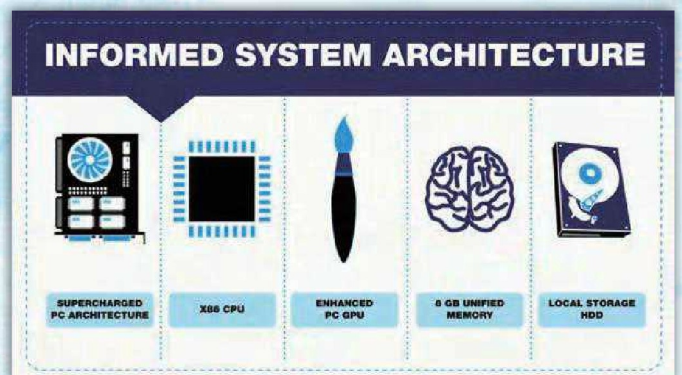
焦点 OUR FOCUS 纽约当地时间2月20日傍晚18点，SCE邀请来自世界各地的千余记者齐聚“PlayStation Meeting 2013”，向全球玩家正式公开了无数人翘首以盼的次世代主机——PlayStation 4。这是继2006年11月11日PS3发售以来，SCE时隔7年后为玩家展示新的家用游戏主机，也是整个PS大家族姗姗来迟的第6个正式成员。新主机预定将于今年年末商战全面发售，下面就让我们一窥它的神秘身姿吧！

设计理念

本次发布会上公布PlayStation 4（以下简称PS4），介绍主机理念的既非SCE的高层总裁也不是资深的硬件设计师，而是曾经创造了《古惑狼》系列”的制作人Mark Cerny，他参与负责PS4主机的设计与开发已经五年之久。为何让游戏制作人来主导硬件的设计，这其中的缘由便是PS4的重要设计理念之一——一部为了开发者而诞生的游戏机。

没错，新的PlayStation不再拘泥于自成一派的硬件构架，同时也不去追求所谓挑战机能的极限，它想要实现与创造的，是一个完全为游戏制作者而生的开发平台、一个高度重视玩家体验的次世代娱乐终端。这个理念将体现在PS4硬件设计与软件开发的方方面面．而所有人脑海中电子游戏的概念，无疑也将从此迎来一场全新的革命。





PS4

PlayStation 4 硬件参数一览	
主处理器	Single-chip custom processor
CPU	x86-64 AMD “Jaguar”，8核心
GPU	1.84 TFLOPS 浮点运算，基于AMD次世代Radeon图形引擎
内存	GDDR5 8GB
硬盘	内置
光驱	BD 6倍速CAV，DVD 8倍速CAV
数据传输	Super-Speed USB (USB 3.0) 端口，AUX端口
通信模块	Ethernet（10BASE-T，100BASE-TX，1000BASE-T） IEEE 802.11 b/g/n Bluetooth 2.1（EDR）
输出	HDMI输出端子，类比AV输出端子，光纤输出端子

硬件构架

和当初的PS3不同，PS4的硬件设计完全遵循了现今PC主机的路线，X86的8核CPU构架更加便于游戏的开发，配合同等级别性能的GPU，PS4足以胜任玩家对于次世代游戏画面的要求。GDDR5的8G内存（带宽176GB/s）以及处理器的运算能力相比PS3高出不止一个数量级，作为一款家用机来说，PS4的性能已经非常令人满意。

虽然在媒介方面，PS4采用的仍然是目前主流的蓝光光盘，但云端技术的引入使得新主机在运行不同容量与性质的游戏方面拥有了无限可能，彻底摆脱了以往不同媒介对于主机硬件的牵制，这样自然也腾出更多的空间令PS4实现新的功能。

由于CPU与GPU均由AMD提供，整合的HSA技术将允许处理进行更多的协同工作，从而大幅提升PS4运行效率。如此亲和的构架也为PC游戏直接移植主机平台提供了最大限度的便利。总而言之，PS4在硬件构架上已经非常接近于PC，这也难怪开发者笑称PS4游戏的制作难度与周期甚至将低于现有的PS3。

全新DUALSHOCK 4手柄

SCE为了PS4度身定做了全新的次世代手柄——DUALSHOCK 4。这款手柄的外观保持了DUALSHOCK系列的一贯风格，但具体功能与工艺却与以往的PS主机手柄有着很大的不同。

首先，DUALSHOCK 4（以下简称DS4）手柄的设计特点体现在，它通过全新高灵敏度的六轴感应提供更为精准的体感操作，同时还改进了两个模拟摇杆的设计并采用更舒适的材质与形状，手柄上方的L2/R2键调整为更顺畅的弧面设计，更加适用于不同类型的游戏体验。

而在功能方面，DS4手柄也引入了多项创新。这其中最值得注意的一点是加入了全新的Share键，而它也是体现PS4主机强调社区互动体验的关键。游戏中按下Share键，玩家可以轻松将自己的游戏实况上传至Ustream等网站进行转播，与其他玩家进行交流，或者直接邀请对方加入自己的游戏。Share键还能即时上传游戏图片或影像至各种社交网站，随心所欲地与世界各地的玩家展开交流。





DUALSHOCK 4 手柄参数一览	
外形	约162mm×52mm×98mm（除最大突起部分）
重量	约210g
触控板	2点式触控，点击结构，静电电容式
动作感应	6轴系统（3轴陀螺仪、3轴加速度）
其他功能	LED光条，振动功能，扬声器（单声道）
无线规格	Bluetooth Ver2.1+EDR
电池	内置充电锂电池/DC3.7V/100mAH

PlayStation 4 Eye 参数一览	
外形	约186mm×27mm×27mm
重量	约183g
摄像分辨率	最大1280×800像素（×2）
摄像帧数	1280×800像素时60帧/秒 640×400像素时120帧/秒 320×192像素时240帧/秒
摄影格式	RAW，YUV（非压缩）
镜头	F值/F2.0，固定焦点
摄影距离	30cm以上
摄影范围	85°
麦克风	4频道阵列式麦克风
连接端子	PS4专用AUX端子

DS4手柄另一个新的亮点是位于手柄中央的触控板，和PSV的背触板类似，它将提供给玩家更为便捷且直观的游戏操作。触控板下方的扬声器以及耳机插口同样带来新的功能，它们不仅能展现游戏中提供的音效，并且还能连接专用耳麦（随主机配套）进行在线聊天，扬声器的音效与聊天可以互不干扰地同步进行。在手柄的正前方，DS4增加了一个非常醒目的LED光条，它在游戏中可以显示玩家的各种状态，而在多人游戏时还能通过颜色区分不同玩家，是一个既炫又实用的设计。

除了全新增加的Share键，手柄右侧对称位置的Option键也非常引人注目，它的妙处在于融合了传统的Start键和Select键的功能，打破常规地将两者合二为一，极大程度地提高了操作的简便性。当然，从DS3开始加入的Home键依然位于整个手柄的中心位置，它既像是一个印有PS标志的心脏，同时也是玩家随时切换游戏与主菜单界面所不可缺少的功能键。

在整个DS4手柄本体之外，PS4还将在标准配置中同捆搭配一个全新的摄像头感应装置——PlayStation 4 Eye，它堪称PS Eye的全面进化版。这个长条形的装置由两个可调整角度的摄像头以及四个麦克风组成，通用控制器前方的光条，它可以准确定位手柄的3D位置，而麦克风侦测到的声源也能在定位与语音操作方面发挥巨大的作用。

前所未有的用户体验

简单（Simple）、轻快（Immed-iate）、融合社群（Social）、装置与服务连动（Integrated）以及用户体验优化（Personalized），这是本次发布会上SCE所倡导的5个关键词，而它们也是PS4整个用户体验的核心。为了做到以上这几点，除了原有的技术与服务，PS4还将重点带来如下几项创新：

●社区互动

PS4最大的进化点之一便是加深玩家之间的社区互动，通过Share键，每个人都能随时在社交网络内分享自己的游戏图片与视频。这也是玩家之间相互交流的窗口，寻求他人的协作或是募集并肩作战的好友，一切都将变得更加简单。



●活用第二屏

只要自己的PSV和PS4位于同一个Wi-Fi网络内，玩家便可以将PSV作为第二屏来遥控体验PS4游戏的乐趣，无论是室内或是室外，没有电视机的束缚，即使是家用机的游戏也同样能够在掌机上完美体验。此外，在智能手机上安装相关程序，玩家也同样可以将手机作为获取PS4游戏信息的第二屏，甚至是外出时在手机上选择下载游戏或其他内容，家中的PS4也可即刻开始执行下载，如此“远程”的第二屏让玩家的游戏生活更加便捷。

●兼容性与云端技术

PS4主机将无法直接运行PS3以及其他PS系主机的游戏，然而通过来自Gaikai的云端技术，玩家能够在PS4以数据流的形式体验不同平台的作品，从而解决兼容性的问题。云端技术还将拓展PS4在家庭娱乐方面的功能，收看节目或者电影以及欣赏音乐都会给玩家带来更广阔且快速的享受。

●人性化的待机

PS4还拥有全新的“暂停模式”，它可以随时保存主机的系统状态并进入节电模式待机（下载或者更新保持继续进行），而从该模式恢复原状也只需极短的时间，这样玩家就不必纠结于反复关机。此外，原先需要较长等待时间的下载内容，PS4也将对应分割下载的新技术，玩家可以一边游戏一边完成该游戏的下载更新，省去了大量的等待时间。

初期软件阵容

即使是性能再强劲的主机，也需要软件阵容的支持才能延长主机的生命力。这次发布会上索尼一口气公布了数款已确认登陆 PS4 的游戏作品，其中不仅有第一方的优质独占大作，还有来自第三方作品的鼎力支持，像《杀戮地带 暗影坠落》、《监察风云》这样的作品已经给出了游戏的试玩画面，开发进度让人欣喜。以下的九款游戏为这次发布会上公开的重要作品，日后这个阵容还会不断壮大，这次发布会只是个开始而已。



原名：Knack
开发商：SCEJ

《Knack》的制作人 Mark Cerny 表示本作将会是一款动作冒险游戏，玩法会与大家熟悉的《古惑狼》、《杰克与达斯特》或是《瑞奇与叮当》类似，而游戏名“Knack”同时也是本作主角的名字——一个机器人。博士收集了各式各样的古代文物组合在一起，将它们制成人形，给予 Knack 从一个弱小的机器人组合成强大“巨人”的能力。索尼发布会上公开的预告片以向观众呈现游戏的艺术风格和整体基调为主要目的。



原名：Watch Dogs
开发商：Ubisoft Montreal

2012 年 E3 展上首次亮相就大受好评的《监察风云》，在本次索尼的发布会上表现依然抢眼。

本次试玩影像以一个阳光明媚的场景作为开场，芝加哥街道上的车辆和行人栩栩如生，作为黑客的玩家可以轻易地侵入任何人的生活。在锁定制造骚动的目标后，玩家举枪威胁，但目标男子立刻开始逃跑，进而上演了一出流畅的追逐战，城市中的每一个可以侵入的电子设备都能为玩家所用，即便是在随后被警方追捕的逃离过程中也是如此。玩家利用黑客设备强制减缓了火车的行动速度，并最终逃脱。《监察风云》又一次给我们留下了深刻的印象。



原名：Killzone Shadow Fall
开发商：Guerrilla Games

《杀戮地带 暗影坠落》是家用机上的第四款系列作品，Vektan 和 Helghan 以“冷战”的姿态共同生活在同一个星球上，双方的地盘被一堵巨大的墙壁分隔开。在发布会上公布的影像中，玩家操作的角色被一枚由 Helghan 埋设的炸弹余波震倒，醒来却发现眼前正有一名 Helghan 间谍在处决前来营救的士兵和受伤的市民，在其准备动手杀死我们的前一刻，间谍被玩家控制的角色以尖刀刺穿喉咙，战斗也随即开始。这段试玩演示中的城市比系列以往作品中的场景要亮丽许多。



原名：DriveClub
开发商：Evolution Studios

《驾驶俱乐部》是一款真实系的赛车游戏，本作会全面支持 PS4 的分享系统。开发人员表示，本作计划制定一个玩家自制挑战系统，玩家可以自由选择其他玩家制作的挑战来锻炼自己的驾驶技术。



原名：Destiny
开发商：Bungie

《宿命》是一款大型多人在线的主视角射击游戏，本作由缔造了“《光环》系列”的 Bungie 开发，由 Activision 负责发行。Bungie 承诺本作会具有极度耐玩的线上内容，玩家可以自定义自己的角色，合作概念在本作中显得非常重要。Bungie 的首席工程师 Chris Butcher 称《宿命》的引擎在任何平台都能表现出色，即使在未来十年内也是如此。



原名：Infamous Second Son
开发商：Sucker Punch

《无名英雄 再来者》的时间段被设定在了《无名英雄 2》的七年之后，整个城市被 DUP（Department of Unified Protection）组织所控制，城市的每个角落都遭到管制与监控，此时的世界依然存在不少具有超能力的人类。发布会预告片中出现的超能力者具有惊人的移动速度和致命的能力。本作的主角将不再是科尔，而是一个全新的超能力者 Delsin Rowe。



原名：The Witness
开发商：Thekla

《见证》是开放世界的解谜游戏，其中融入了一定的冒险要素。本作由大受好评的益智解谜游戏——《时空幻境》的创造者 Jonathan Blow 操刀制作，是 PS4 平台的限时独占游戏。本作的项目总监透露，作品的流程大约有 25 个小时，包括多项解谜和岛屿探索要素。



原名：Diablo Ⅲ
开发商：Blizzard Entertainment

《暗黑破坏神 Ⅲ》登陆家用机平台只是时间问题，不过这么快就在索尼的发布会上敲定登陆 PS3 和 PS4 双平台有些出乎人们意料之外。暴雪表示与索尼进入战略合作阶段，该系列在 PC 平台拥有众多的粉丝，此次登陆家用机不知会给系列带来哪些改变。



Deep Down（暂名）

原名：Deep Down
开发商：Capcom

《Deep Down》是 Capcom 新作的开发中代号，因此这个名字在日后有可能更改。本作采用了代号为 Panta Rhei 的新引擎开发，在发布会预告片中，玩家可以看到全副武装的骑士在洞穴中与巨龙战斗，玩家要么战胜恐惧，要么就只能像懦夫一样死亡。在游戏中玩家可以通过 PS4 的分享功能向其他玩家发出邀请。另外，本作代号虽为“Deep Down”，但不少人认为这款作品非常像是《龙之信条 2》。

发布会观后感



胜负师：发布会前的造势工作做得很不错，总是适时放出一点点大家最想知道的消息或者传闻，吊足了所有人的胃口，让人充满了“如果会上能巧妙地甩出重磅炸弹，那效果将被最大化”的美好祝愿。只可惜这场一开始就直奔 PS4 主题的发布会，具体内容却显得过于矜持，感觉好料现在还得掖着藏着，没到给大伙看的时候。玩家相当部分的期待没有兑现，自然会有不满情绪。当然，若理性看待这场 PS4 的首秀，感觉更像是一个 DEMO 或是预告片。饭要一口一口吃，路要一步一步走，画饼、吹牛、放卫星或许可以赢得喝彩，但最终换来的只能是更多的不满与嘲笑。另外，感觉日厂来这个会都是搭顺风车卖引擎的，新世代到来，日本游戏产业有没有复兴和崛起的希望也值得期待。



狼来了：虽然 PS4 公布了，但实质性的情报太少了，让人望眼欲穿啊！个人对 PlayStation 云服务——PS Cloud 比较感兴趣，如果这个功能能如预期中那样实现的话，那么以后就再也不用下载容量巨大的试玩版，正式版游戏也可以直接在线玩，此举不仅能为硬盘减压，还能节省下载的时间，这对于网络状态比较尴尬的国内玩家来说无疑是一福音啊！另外一个新增的功能就是同声传译的大妈说的“如果在游戏中遇到打不过的地方，可以让在线的其他玩家来帮你过”，果真如此的话，那么“白金代打”业务相信会成为一项新兴的游戏产业了（笑）。



稀饭：信息量太少，这是整个会议结束后我的第一感觉。在本次会议举办前，我就在奇怪，明明之前没有太多流传出来的消息，索尼手上真的有足以撑起一个 PS4 发布会的猛料？结果最后还是大段的技术概念宣传占据了会议大半的内容，剩下登场的则是各个游戏厂商，但都是公布一两个新消息后就匆匆离场，虽然里面有几个不错的游戏，却都没有公布发售日，我们对 PS4 的首发阵容、主机外观和更多具体的信息一无所知。这充其量只能算是一个前置会议，对玩家宣传一下 PS4 这个品牌的诞生，而更多的重要内容，恐怕还是要按照老习惯，在 E3 展上见分晓。不过，既然索尼在年初就敲响了进入新时代的钟声，相信 2013 年接下的日子中将会有更多的精彩消息陆续登场，这也是整个会议的意义所在。



华尔兹：其实索尼这场发布会整体感觉就是在抢先，目的就是早于对手公布新主机，这样的结果就是缺乏实打实的内容，显得仓促赶工。从以往经验判断，这些主机公布初期画面多半是“忽悠”，实际画面应该略有缩水，不过考虑到后期开发者的挖掘底力也足够震撼了。看得出公布新影像的游戏都是最近不怎么露面的厂商，比如 2011 年做完《无名英雄 2》后转正的 Sucker Punch（《无名英雄》的新作宣传片和当年《虐杀原型》那段太像了。），而顽皮狗等招牌厂忙于自己年内上市新作的后期工作，显然无暇顾及这次发布会。作为日厂上来表态的小野实在对不起他入场时放的那段战神音乐，这次公布的《Deep Down》和公布的其他游戏一个理念，就是拿画面来说事。互动服务方面，SCE 公布的大部分服务都是针对玩家，离走入千家万户夺走机顶盒位子的终极目标还差得很远。



纱迦：这场发布会很明显是开给股东和投资者而非普通玩家看的，会上展示的实际游戏很少，新手柄的功能基本没提，大家关心的问题诸如网络功能如何强化也没提，有的只是一大堆听起来很美的概念，就连主机造型都没有公布。正所谓：千呼万唤始出来、犹抱琵琶半遮面。

虽然发布会最后宣布 PS4 将于 2013 年圣诞商战期间发售，但我认为这个可能性很低。最主要的一点，就是目前 PS4 的游戏阵容实在薄弱。发布会上最具分量且有望于年内玩到的游戏当属《杀戮地带 暗影坠落》和《无名英雄 再来者》，但这两个游戏明显不足以撑起首发的任务。SONY 手上有不少好牌，但《战神》、《未知海域》、《GT 赛车》这些有号召力的品牌在年内都没什么希望推出正统续作（特别是顽皮狗的《最后生还者》最近刚宣布延期），因此如果非要赶在年末登场的话，很有可能重蹈 PSV 的覆辙，相信 SONY 不会做出如此不智的举动。建议大家还是重点关注本世代的大作，PS4 神马的就明年再考虑啦！



宇宙人：因为较早前就已经有不少传闻了，所以这次发布会公布 PS4 可谓意料之外情理之中。云服务的应用看上去很美好，但是想想到目前国内的网络环境，这些服务到底有多少能为我们所用也是未知之数。所以，我更关心 PS4 的游戏阵容，虽然会上也公布了一些影像，但实际能跟随首发的有哪些？发售之后能否持续保证大作的推出这也是重要的问题。只希望在主机发售之后，PS4 能为我们带来更多既独特又有趣的游戏，别再重复 PSV 早期的老路。



八重樱：挣扎了 20 年索尼终于还是放下了姿态，再一次主动向第三方递出了橄榄枝。有人觉得这样子很怂，我个人倒不这么看，敢于低头卸除执念对目前境况不佳的索尼而言无疑是一次巨大的进步。由此一来，游戏开发商可以有更舒适的开发环境制作 PS4 游戏，过去经常会听到的关于“开发商吃不透 PS3”的声音也将由此消失殆尽。分享游戏的概念也是发布会的亮点之一，但在实际操作中的适应性有多高仍是个未知数。至于游戏方面，只能说索尼又给翘首期盼的玩家们放了卫星，一竿子就直接捅到 E3 去了。好吧，虽说距离 E3 也没几个月了，但总叫人还是感到不爽。玩家的期盼值已经经不起如此这般的消耗，希望 E3 时索尼能真正拿出点像样的游戏大作出来，为自己在新时代的表现开一个好头。



铃：这个时候开发布会让我感到有点为时过早，主要原因是本世代的很多大作都还没开始玩呢！如果不谈《古墓丽影》这样的跨平台作品，仅 PS3 独占就有《战神》、《最后生还者》和《Beyond》。不过索尼这个时候发布 PS4，肯定还是有不少战略上的考虑的。比起硬件方面，我更关心服务和软件阵容，个人认为盲目拼机能的时代早就过去，没什么意思，有表现优秀的优良作品和贴心的服务才是王道。希望索尼在和第三方的沟通和合作上能多下功夫，让他们对 PS4 的态度端正些。至于服务，看起来很神的各种体验对我而言都不是主要的，只希望到时候我感受到的是索尼方面设身处地为玩家设定的服务，而不是冷冰冰的那些为了防盗版而做出的各种麻烦玩家的苛刻举措，线上免费或收费都能接受。打心底里希望 PS4 能让玩家的体验好起来。



九兵卫：不同于 PS3 时代，PS4 要想在技术上完全超乎玩家的想象并不太现实，因此更多的惊喜会来自用户体验以及游戏内容。这次的发布会尽管谈不上惊艳，但整体的宣传概念还算令人满意。硬件厂商已经为下一个世代作好了准备，剩下的就看软件厂商如何跟上时代的不妨了。个人对 PS4 的新手柄 DS4 非常感兴趣，相信它一定会带来些意想不到的操作。



洛克：第一印象是发布会上没有公布出什么有价值的内容，不过 PS4 游戏全部都能用 PSV 游玩这点，从设计上来说有些过于理想化，两者的物理按键不同，如果要做到全部支持，那么在设计游戏时制作商还要考虑 PSV 版的操作，进一步加大制作难度，不知索尼到时候会如何解决这一问题呢。

结语

对于玩家来说，也许此次发布会的内容缺乏爆点，毕竟 PS4 真身未露，而且整场发布会的基调似乎更适合投资者或者开发商，虽说玩家也看到了一些表现出色的游戏，但这个“量”还不够大。不过索尼方面已经表示“并不准备将全部的惊喜都在这场发布会上公布于众”，准备一步步来，玩家大可期待今年 E3 展上索尼的表现。在发布会的最后，安德鲁·豪斯宣布 PS4 的发售日预定为 2013 年末，你准备好迎接它的到来了吗？

游戏情报站

GAME NEWS STATION
- NEWS
- EDITORS' OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW

栏目主持 星夜

新闻资讯 游戏情报站

DIGEST 本期大事记

02.13 顽皮狗大作《最后生还者》宣布延期。

02.14 任天堂召开例行网络发布会，公布多款3DS作品，将2013称为“路易之年”。

02.18 SCEJ召开网络发布会“游戏天国”，宣布日本地区3G/Wi-Fi版PSV以及Wi-Fi版PSV价格均降至19980日元。

02.19 《战争机器 审判日》提前偷跑近一个月，微软表示抓到就BAN不解释。

02.20 知名制作人饭野贤治病逝。

02.21 索尼召开新闻发布会，公开了次世代主机PS4。

02.21 《巫师3》将登陆PS4平台。

INFO 新闻短波

《最后生还者》宣布延期

本作的发售日从2013年5月7日推迟到6月14日。顽皮狗表示，延期是一个艰难的决定，Joel和Ellie的旅途是庞大的，与其选择偷工减料或者降低视野，制作小组决定让游戏推迟几周发售，确保游戏的每一个细节都是高素质，并恳请粉丝们体谅。



知名制作人饭野贤治病逝

据朝日新闻报道，曾经创造了3DO名作《D之食卓》等知名游戏的制作人饭野贤治于2月20日因高血压心脏功能不全而去世，享年42岁。饭野贤治从1988年开始走上开发者的道路，对于电子游戏的音乐一直有着自己独到的革新与见解。



PSV双版本降价，新作春季爆发

2月18日，SCEJ总裁河野弘主持网络发布会“游戏天国”，宣布日本地区PSV自2月28日起，3G/Wi-Fi版以及Wi-Fi版均全线降价至19980日元。

这是自2012年12月17日PSV在日本发售以来，SCE首次宣布降价，两种版本的降价幅度分别为1万日元（3G/Wi-Fi版）与5000日元。伴随主机本身的降价，河野弘还公布了四项官方优惠活动以补偿已经购买PSV主机的玩家。它们分别是2月28日至3月18日期间PSV玩家可免费试用7天的PSN+服务、初次在PSN购物赠送200日元、PSV平台torne免费下载时间延长至3月13日以及PSV电子书籍“Reader Store”新会员赠送480日元的消费券。活动全部仅限于日本地区用户。





除了主机售价调整，发布会还公开了即将在PSV平台登场的部分新作情报，这其中包括《梦幻之星在线2》、《讨鬼传》、《灵魂献祭》、《瓦尔哈拉骑士3》、《噬神者2》《高达破坏者》《英雄传说 闪之轨迹》以及《龙之皇冠》。稻船敬二亲自到场为即将发售的《灵魂献祭》助阵，而首次公开的《梦幻之星在线2》冰雪银同捆主机也成为发布会的一个亮点。

在发布会的最后，河野弘为玩家带来了去年公布后一直迟迟未见真身的PSV版《最终幻想X》的情报，虽然只是一段角色建模的实机演示画面，但来自SE的桥本真司对玩家承诺很快就将公开本作的详细情报，游戏目前也在顺利开发之中。

TGS2013主题确定，规模大于去年



日本电脑娱乐协会CESA于2月21日宣布，2013年的TGS将在9月19日~22日举行，媒体日与公众日各占两天，展会地点也依然是位于千叶县幕张市的幕张国际展览馆。

TGS2013的主题确定为“GAME は進化し継ける。”，意为“游戏继续进化”，与今年的新主机公布遥相呼应。和往年不同的是，新一届东京游戏展将实现更为多样化的展区，除原有厂商展台以外，今年还会全新追加“乙女游戏区”、“亚洲PC游戏展示＆竞技区”、“云游戏区”、“独立游戏区”、“音乐Live区”、“Cosplay专区”以及若干商务合作相关的区域。整个场馆将从原有的1~8号馆扩张到1~9号馆，可以容纳更多的参展商与到场观众，同时合理的布局以及活动安排也将使得整个TGS能带给每一位到场者更多更有趣的体验。

目前CESA已经开始参展商的征集工作，包括来自日本、亚洲以及欧美等世界各地的游戏公司将齐聚9月的日本，它们将为所有玩家奉上最精彩的年度游戏盛宴。



《战争机器 审判日》提前近一个月偷跑



发售日为2013年3月19日的《战争机器 审判日》早在2月19日就偷跑，微软内部也是专门为此召开了会议，并承诺会采取积极行动来应对这次事件。

微软的代表在一份声明中说：“我们知道《战争机器 审判日》被泄露到网上的事情，也正在与我们的安全团队和法律部门着手处理这个问题。消费们应该知道盗版是非法的，而玩盗版游戏违反了Xbox Live的使用条款，因此我们会采取禁封账户的行动。”

2013年PSN玩家选择奖提名名单公布



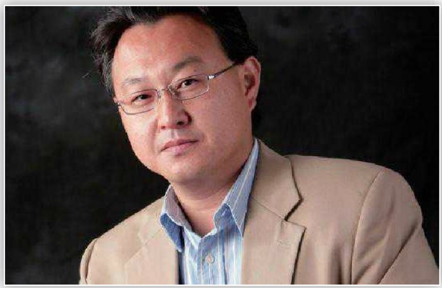
索尼举办的PSN玩家选择奖公布了发售于2012年的提名游戏名单，今年是这个奖项的第三届，这十个类别奖项的候选名单是根据PSN中“玩家打分最高”的原则挑选出来的。玩家有一个星期的时间去PSN商城或SEN的网上商城投票，最终的获奖结果会于2月26日在PlayStationBlog公布，届时每一款获胜的游戏都需要在PSN商城进行为期一个星期的打折促销，PSN＋会员则能获得更多的折扣。以下是各奖项的提名名单：

奖项名称	提名游戏
最佳PS3完整版游戏	边境之地2、刺客信条Ⅲ、PS全明星大乱斗
最佳PSN下载游戏	行、行尸走肉 Season Pass（第一章～第五章）、声与形（交叉购买）
最佳PSN独占	行、东京丛林、未完成的天鹅
最佳PSV游戏	重力异想世界、超级星尘 Delta、外星粒子觅食传说
最佳PSP游戏	梦幻骑士Ⅳ 超级填装、解放之剑、仙境传说 光与暗的皇女
最佳PS经典游戏	Legend of Dragoon、女神异闻录3、横行霸道 圣安德里亚斯
最佳Minis	Velocity、Wizorb、Canabalt
最佳支持PS Move游戏	泰格伍兹 PGA巡回赛13、反恐精英 全球行动、幽灵行动 未来战士
最佳竞技类多人游戏	反恐精英 全球行动、骷髅少女、万智牌 旅法师的对决2013
最佳独立制作游戏	行、声与形（交叉购买）、Rainbow Moon

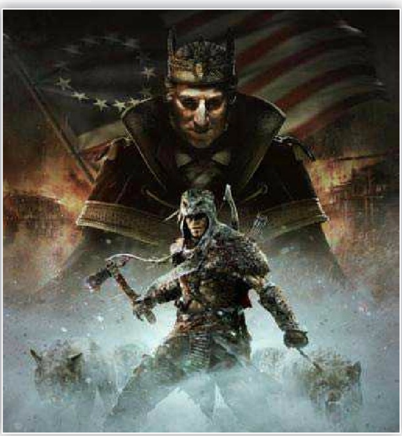
PS4确定不可运行二手游戏？

几个月来，关于PS4无法运行二手游戏的猜测是引起业内广泛关注的话题，这一切的起因都是因为索尼注册的那项NFC专利，如果索尼确有申请并在PS4上运用这项专利，那么PS4将无法运行二手游戏。不过现在玩家们大可以放心了，因为SCE全球工作室的总裁吉田修平已经对媒体表示，PS4上可以运行二手游戏，这对于广大玩家来说无疑是一个好消息，就连前段时间对此猜测感到不安的二手游戏巨头GameStop也可以长舒一口气了。

吉田修平说：“玩家购买游戏软件后，游戏就是属于玩家自己的物品，怎样使用它是玩家的权利，既然玩家们希望随时都能使用自己的游戏，那么我们就不会违背玩家的意愿，这同时也是我本人的期望。”不过，吉田修平同时也承认索尼申请防二手专利确有其事，只不过最后并没有决定将这项技术运用到PS4上。



《刺客信条》新作2014财年登场，月底或有重大发表



育碧近日宣布《刺客信条》的新作将启用全新的主角，故事将发生在与以往不同的时间段，该作已被纳入育碧2014财年的计划中，届时会与玩家见面。

2012年10月30日发售的《刺客信条Ⅲ》也是启用了全新的主角和故事背景，游戏的时间段发生在美国革命期间，新主角康纳给玩家们带来了与以往截然不同的感受，然而公司内部在这款作品的实际表现这个问题上，看法并不是完全一致的，史蒂芬喜欢本作，但克里克却绝对很失望，例如角色间一直重复却难以理解的对话，还有最后章节中那段追逐战都是不满之处，好在最后，各位成员最终能静下心来分析本作的优缺点和成败之处。既然育碧已经确定启动全新的背景，那么又有很多新的内容值得期待了。

育碧总裁Yves Guillemot说本作将会给“《刺客信条》系列”带来一个飞跃，而且表示本作将会交给一个新的开发团队来制作。目前有媒体称已经收到了来自育碧方面的邀请，按照计划他们将于2月27号出席一场关于《刺客信条》的重要活动，部分与新作相关的消息很有可能在这次神秘的活动上公开。

他们总是强调要想方设法让玩家投入更多金钱，我不这么认为。



陈星汉在DICE峰会上表示，当我们去找工作的时候，往往会被灌输“重点在如何制作让玩家沉迷的游戏，吸引他们投入更多金钱”的概念。他本人认为自己有责任引导那些想要成为开发者的人，用心去做一些自己一直在努力创作的富有真情实感的文艺游戏作品。

业界声音

INFO 新闻短波

X720泄密者遭警方突击搜查

X720主机消息的泄密者在自己的Twitter上称，自己因泄露了不少关于X720的消息而遭到警方的突击搜查。有传闻说此人是微软的一名开发人员，他涉嫌将X720的开发工具包挂到eBay上拍卖，此拍卖以50100美元的价格结束。此人声称X720主机必须始终保持连接到网络的状态，并且将Kinect的功能整合进了主机里。

Activision小规模裁员

Activision已确认进行一次小规模裁员，全球范围内大概有30名员工需要离开他们效力的部门。Activision方面解释说是为了“调节收支”，这是一项任何公司都会采取的正常举措。Activision表示30名员工这个数字放到AB全球员工中去只占非常小的比例，而且公司也会对这些被辞退的员工提供新的职业介绍。

Wii U版《DQX》发售日公布



SE社长和田洋一今日宣布，Wii U版《勇者斗恶龙X 觉醒的五大种族》将在今年3月30日正式发售，同时本作的β测试也会于3月6日提前启动。除普通版游戏以外，同捆Wii U主机的豪华套装也将在发售当天同日推出，建议售价为4万2千日元。

INFO

新闻短波

15 款游戏登陆 NEOGEO X



SNK Playmore 表示北美地区在 4 月下旬将会有包括《龙虎之拳 3》、《格斗之王 96》、《合金弹头 2》在内的 15 款作品登陆 NEOGEO X。

《瓦尔哈拉骑士 3》发售日确定

经过不小的延期之后，MMV AQL 近日宣布 PSV 平台《瓦尔哈拉骑士 3》会在 5 月 23 日正式发售。本作的新亮点在于实现了 7 对 7 的战斗，同时玩家还可以在欢乐街与各种女性展开交流。



维吉尔 DLC 延期

备受 FANS 关注的《鬼泣 DMC》维吉尔 DLC 篇章“维吉尔的陨落”确定将在 3 月 6 日推出，玩家不仅可以亲自操作维吉尔，还能体验独立于本篇之外的原创章节，而这也是游戏的第三弹 DLC 内容。



日本街机设备展在幕张举行

2013 年 2 月 15 日与 16 日两天，“日本街机设备展 2013”（JAEPO2013）在千叶县幕张展览馆举行。Konami、SE、NBGI、SEGA、Capcom 等知名厂商纷纷参展并祭出旗下的人气作品。JAEPO 由原来的“AOU 街机展”以及“JAMMA 街机展”合并而来，是最大的街机游戏展，今年为第一届。

3DS 新作连发，2013路易之年

任天堂于 2013 年 2 月 14 日进行例行的网络发布会，本次的主题为“Nintendo 3DS Direct Luigi special”。社长岩田聪以及宫本茂亲自带上路易标志性的绿色帽子，为大家介绍年内发售的一系列预定有路易登场的新作情报。

发布会上公布的游戏包括《路易的鬼屋冒险 2》、《马里奥 & 路易 RPG 4 梦幻冒险》、《马里奥高尔夫 世界巡回赛》、《新超级路易 U》。其中 Wii U 平台的《新超级路易 U》并不是一个完全独立的游戏，而是相当于去年发售的《新超级马里奥兄弟 U》的一个追加内容，不仅主角换为路易，同时游戏的舞台也重新设计，目前该作正在紧张的开发中。2013 年是路易诞生 30 周年纪念，任天堂此举无疑能拉动更多的 FANS 对整个系列产生浓厚的兴趣与喜爱。





不单单是路易的个人秀，发布会后半部分还介绍了《大合奏》系列”新作、《大金刚 回归 3D》等新作的消息，这些作品都非常值得玩家的期待。

《正当防卫3》新作截图曝光？

Avalanche Studios 的创始人 Christofer Sundberg 不久前公开了一张模糊不清的游戏截图，并表示“Avalanche 正在制作一款非常火爆的游戏，今年将会是火爆的一年”，由此我们可以猜测本作在今年公开的可能性很大，甚至有可能在今年年内发售。

从截图上我们可以看出，图中的主人公似乎刚刚从一个敌人的手里夺取过载具，并将其狠狠替下车，



这与 Avalanche 开发的《正当防卫》系列飞车抢夺的玩法极为相似。此时如果注意看角色的左手，不难发现持有类似钩锁的工具，这正是《正当防卫 2》主角的标配装备，而 Christofer Sundberg 反复强调的“火爆”一词也与游戏中通过制造各种爆炸来提升“混沌指数”的玩法非常像，因此我们可以猜测，这应该就是小组正在开发中的，即将登陆 PS4/X720 平台的次世代作品——《正当防卫 3》。

《最后的守护者》新情报有望公开

自从上田文人离开后，关于《最后的守护者》生死的猜测就一直不绝于耳，虽然 SCE 方面曾出面澄清本作仍旧在开发中，但由于一直没能公开关于本作内容的实质性情报，因此大部分玩家依旧将信将疑。经过几个月的消息真空期，上田文人终于出面做出回答，他表示自己虽然已经离开了 SCEJ，但还是以一名自由职业者的身分参与《最后的守护者》的开发，自己对于作品的开发也持续进行着监督，只不过因为决定“何时公布怎样的细节”这样的权力在 SCE 手中，所以玩家能做的只能是耐心等待，该来的终究会来。



3DS版《勇者斗恶龙VII 伊甸战士》销量破百万



SE 在 2 月 7 日推出 3DS 版《勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸战士》，发售两周后销量顺利突破百万，其中首周销量 83 万，出货则仅用 5 天时间就打破百万记录，这也是 3DS 平台第 6 款销量进入百万级殿堂的游戏。

《勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸战士》是该系列首款重制后登陆 3DS 平台的正统作品，而原作当年则是该系列首款 3D 化的作品，于 2000 年在 PS 平台推出后曾一度引发话题，同时成功创下累计 410 万套的销售佳绩。时隔 13 年重新推出，SE 通过全新的引擎重新制作，并根据 3DS 的掌机特性加入类似“擦身石板”等全新要素，受到玩家好评。除了收集石版不断推进拯救世界的冒险，包含怪物职业在内的多达 50 种以上的职业也是本作的亮点系统，游戏的耐玩程度要远高于后来推出的 8 代与 9 代。



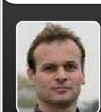
《怪物猎人 3 高清版》不会具备这个功能。



《怪物猎人 3 高清版》的制作人辻本良三表示本作将不支持 Wii U 平板控制器的单独显示。他说："我们开发游戏的时候，就是想要把平板控制器上的屏幕当做电视主屏幕的辅助来使用，而并不是想要玩家单独在平板控制器或者电视屏幕显示之间切换。"

业界声音

PS4 游戏的开发成本不低，但并没有传说中那么可怕。



对于网上关于 PS4 游戏开发成本十分高昂的传闻，Guerrilla Games 的总裁 Hermen Hulst 表示并没有那么夸张。"相比本世代游戏的开发成本而言，为 PS4 开发游戏的成本增幅并不算大。我们在制作《杀戮地带》1 代和 2 代时，开发人数最大达到 125 人，而《杀戮地带 暗影坠落》目前也只动用了 150 人。更有效的开发工具才是节约成本的最佳手段。" Hermen Hulst 如是说。

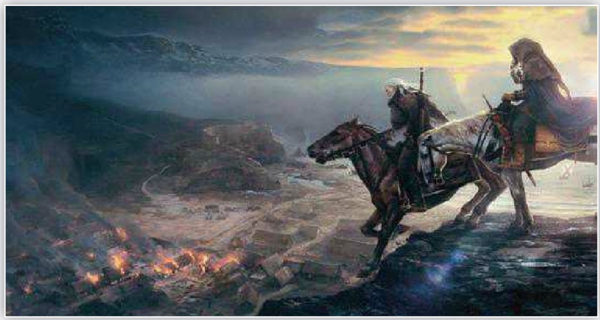
业界声音

《巫师3》已确认将于2014年登陆PS4

索尼公布 PS4 的发布会结束后，开发《巫师 3》的 CD Projekt RED 就对外公开，《巫师 3》将会于 2014 年登陆 PS4。

工作室负责人 Adam Badowski 在接受 Eurogamer 的采访时说："在几个月前，我们被邀请成为 PS4 游戏的开发者之一，这令我们感到非常兴奋。在 PS4 这台新主机诞生之初就能参与其中，与 Bethesda、EA、育碧、Activision 等传奇开发商一道成为 PS4 重要的开发团队，是一件非常荣幸的事情。"不过他同时也表示，尽管团队接到了不少来自粉丝、记者或论坛的询问，比如作品具体的发售时间等，但是他不能透漏任何的具体内容。

"新的硬件会给我们提供很多创新的机会，在一台新主机刚降临时我们就能参与开发的有利之处是——更利于我们自家的 RED Engine3 来发掘这台主机的极限。新生的主机上总有一些新的机遇和思路等待我们去发现，我们很期待将这些内容应用在游戏作品中。"

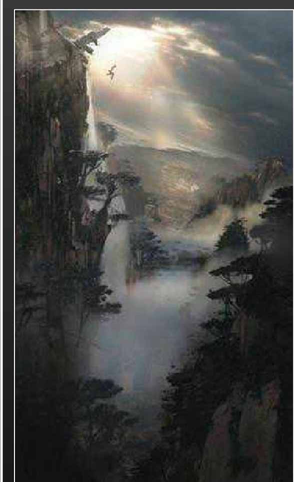


微软多款原创作品可能登陆X720

NeoGAF 论坛有用户指出自己在微软高级产品经理 Jonathan Browne 的 LinkedIn 个人资料中发现，微软在几年前就曾启动一项原创游戏开发计划。Jonathan Browne 表示自己在 2010 年就已加入此计划，并提及到该计划中有四款原创游戏，计划为期三年，这些游戏是为 X720 而开发的可能性很大，而且都是尚未公开过的全新作品。

这段时间业内传闻四起，但并不只是关于 PS4 的，有不少传闻都表示微软也可能在几个月内公布自己的下一代主机，目前最有可能的公开时机就是 2013 年的 E3 展，就连 Xbox Live 的项目主管 Larry Hryb 也有这方面的暗示，他之前已经在自己的博客上启动了对 2013 年 E3 展的倒计时，不知届时是否会有全新的原创作品公开。

有图有真相 SCENE





■劳拉的新冒险

《古墓丽影》公布了两张概念设定图，劳拉从悬崖上勇敢地一跃而下并及时拉开降落伞，只见远处一座有着鲜明东方传统建筑特色的遗迹（或村落？）呈现在眼前。在那里等待着她的，将会是怎样的挑战呢？

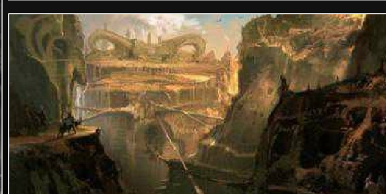




■幽灵刺客

本月，发售于 PC 平台的《幽灵行动 在线》更新了一组《刺客信条 Ⅲ》的主题刺客服装和 Abstergo 提供的武器，不知情地玩家一晃眼甚至会将本作误认为《刺客信条》新作。（笑）





■《战神 超凡》演绎奎爷坎坷复仇路

在没有得到神力之前，与凡人无异的奎托斯只能用双脚走出自我救赎的道路，就连战斗时的身影都要显得比以往单薄许多。此次公开的两张设定图略显沧桑之感，衬托出了奎爷内心的孤独与无奈。

日本游戏排行榜 TOP 10

关注日本劲爆新作 把握游戏流行趋势

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2013年2月4日～2月10日

1 勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士 3DS

NEW

ドラゴンクエストⅦ エデンの战士たち

■2013年2月7日发售■Square Enix■角色扮演■5800日元



本作由PS平台的《勇者斗恶龙Ⅶ》重制而来，是该作首次移植到其他平台上的作品。流程长度在系列中算得上数一数二，其内容虽简单却深刻。战斗系统和怪物收集也有不少值得研究的地方。在保留了原作的优点同时还根据3DS特性加入了不少贴心的系统。

本周：827 922套　累计：827 922套

排名	游戏	信息	销量	平台
↓2	跃出 动物之森 とびだせ どうぶつの森	■2012年11月8日发售 ■Nintendo■模拟育成	本周 81559套 累计 2616577套	3DS
↓3	幻想生活 ファンタジ－ライフ	■2012年12月27日发售 ■Level-5■角色扮演	本周 13342套 累计 231008套	3DS
→4	新超级马里奥兄弟2 New ス－パ－マリオブラザ－ズ2	■2012年7月28日发售 ■Nintendo■平台动作	本周 11685套 累计 1933399套	3DS
↑5	怪物猎人3 tri G 廉价版 モンスタ－ハンタ－3（トライ）G（Best Price！）	■2012年11月15日发售 ■Capcom■动作	本周 10523套 累计 1803288套	3DS
↑6	太鼓之达人 Wii 超豪华版 太鼓の达人 Wii 超ごうか版	■2012年11月29日发售 ■NBGI■音乐	本周 10014套 累计 387721套	Wii

7 魔眼凝望 PSV

上周8位

デモンゲイズ

■2013年1月24日发售■角川Games■角色扮演■5800日元



由角川Games开发的迷宫RPG游戏，玩家扮演的是一名拥有魔眼的失忆少年。游戏的目的有两个，一是作为新人赏金猎人到迷宫中寻找宝物，二是作为恶魔猎人将所有恶魔消灭殆尽。击败了的怪物可以当做同伴来使役它们，因此可根据不同怪物的特性制定有效的闯关手段，

本周：8 170套　累计：43 804套

8 鬼泣 DMC PS3

NEW

DMC：Devil May Cry

■2013年1月17日发售■Capcom■动作■6990日元



本作的故事发生在平行世界，除了个别经典的角色名称以及基本的世界观得以保留外，其余的设定均为原创。尽管主角的造型受到了不少争议，但Capcom负责的动作部分加上忍者理论小组那独特的设计理念，使得游戏无论在手感还是其他体验上都维持了系列应有的水准。

本周：7 476套　累计：165 405套

排名	游戏	信息	销量	平台
↑9	太鼓之达人 小龙与不可思议的宝珠 太鼓の达人 ちびドラゴンと不思议なオ－ブ	■2012年7月12日发售 ■NBGI■音乐	本周 7459套 累计 426789套	3DS
↑10	逃跑中 从史上最强猎人手中逃脱 逃走中 史上最强のハンタ－たちからにげきれ！	■2012年7月5日发售 ■NBGI■动作	本周 7383套 累计 414808套	3DS

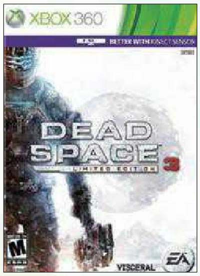
国民级RPG《勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士》上市首周就一举创下了82万的销售佳绩，哪怕只是一款重制作品，依然可见本作在日本玩家心中的地位。《跃出 动物之森》从去年发售至今每周都保持着火热的势头，销量一直保持在排行榜的前一、二位。《鬼泣DMC》首周曾创下了10万套的销量，本周以7千套左右的销量下跌到第八位。PSV的《魔眼凝望》虽然题材偏粉丝向，但发售第三周依然能在占领排行榜7位。

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2013年2月3日～2月9日



1 死亡空间3 X360

Dead Space 3

■EA■2013年2月5日发售■动作射击■上周排位：–

本作是经典恐怖游戏系列《死亡空间》的正统续作，这一次，玩家将继续操纵主人公艾萨克，前往被认为是神印故乡的冰冻星球，寻找解决神印带来的尸变体危机的方法。玩家除了面对以往的尸变体敌人，还需要和人类对抗，战斗体验更为有趣。本作支持双人联机，合作游玩乐趣更高。

本周：247 953套　累计：247 953套

排名	游戏	信息	销量	平台
2	火焰之纹章 觉醒 Fire Emblem: Kakusei	■Nintendo■2013年2月5日发售 ■策略角色扮演■上周排位：–	◆本周 169831套 ◆累计 169831套	3DS
3	死亡空间3 Dead Space 3	■EA■2013年2月5日发售 ■动作射击■上周排位：–	◆本周 137702套 ◆累计 137702套	PS3



4 狡狐大冒险 时空神偷 PS3

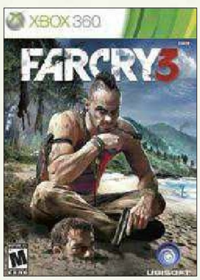
Sly Cooper: Thieves in Time

■SCE■2013年2月5日发售■动作■上周排位：–

《狡狐大冒险》是PS2时期推出的著名动作游戏系列，游戏具备了现今流行动作游戏的大部分要素，并融入了轻松有趣的剧情和丰富的收集要素在PS2时期可以说是不可不玩的佳作。而本作则是该系列的最新作品，虽然制作组由Sucker Punch变为Sanzaru Games，但游戏的精髓并未改变，老玩家依然能从游戏中找到许多令人怀念的要素。

本周：88 600套　累计：88 600套

排名	游戏	信息	销量	平台
5	COD 黑暗行动Ⅱ Call of Duty: Black Ops Ⅱ	■Activision■2012年11月13日发售 ■主视角射击■上周排位：1	◆本周 43882套 ◆累计 6455222套	X360
6	COD 黑暗行动Ⅱ Call of Duty: Black Ops Ⅱ	■Activision■2012年11月13日发售 ■主视角射击■上周排位：4	◆本周 27412套 ◆累计 3715876套	PS3



7 孤岛惊魂3 X360

Far Cry 3

■Ubisoft■2012年11月3日发售■主视角射击■上周排位：2

本作是以孤岛生存为卖点的育碧最新作品。游戏最大的特色为融合了沙箱、角色扮演、动作冒险以及主视角射击等各种类型的特色。游戏的玩法自由，可以用自己喜欢的方式来进行。除了火爆的主线任务外，大量分支和收集内容让游戏耐玩度大增。此外还有多人模式可以游玩。

本周：24 953套　累计：770 618套

排名	游戏	信息	销量	平台
8	光环4 Halo 4	■Microsoft■2012年11月6日发售 ■主视角射击■上周排位：6	◆本周 19243套 ◆累计 4914662套	X360
9	NBA 2K13 NBA 2K13	■2K Sport■2012年10月2日发售 ■体育■上周排位：7	◆本周 17957套 ◆累计 1662030套	X360
10	跳舞吧4 Just Dance 4	■Ubisoft■2012年10月9日发售 ■音乐■上周排位：8	◆本周 17138套 ◆累计 2658743套	Wii

本周美国市场倒是出现了不少新作，以营造出恐怖感吸引到大批粉丝的《死亡空间3》轻松取得了首位，PS3版第3位。较为正统的日式游戏《火焰之纹章 觉醒》登陆美国市场后同样获得了不少玩家青睐，将近17万的销量位居排行榜第2。此外本周另一款新作《狡狐大冒险 时空神偷》也取得了第4位的成绩。老作品依然是《COD黑暗行动Ⅱ》卖得最好，两个版本总销量已经顺利突破一千万。

全球游戏排行榜 TOP 10

关注全球劲爆新作 把握游戏流行趋势

GLOBALVIDEO GAME SALES CHART

2013年2月3日～2月9日

排名	游戏	信息	销量	机种
1	勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士 ドラゴンクエストⅦ エデンの战士たち	■Square Enix ■2013年2月7日发售 ■角色扮演■已发售时间：1	◆本周 836027套 ◆累计 836027套	3DS
2	死亡空间3 Dead Space 3	■EA ■2013年2月5日发售 ■动作射击■已发售时间：1	◆本周 385439套 ◆累计 385439套	X360
3	死亡空间3 Dead Space 3	■EA ■2013年2月5日发售 ■动作射击■已发售时间：1	◆本周 247134套 ◆累计 247134套	PS3
4	火焰之纹章 觉醒 Fire Emblem: Kakusei	■Nintendo ■2013年2月5日发售 ■策略角色扮演■已发售时间：43	◆本周 200928套 ◆累计 692023套	3DS
5	狡狐大冒险 时空神偷 Sly Cooper: Thieves in Time	■SCE ■2013年2月5日发售 ■动作■已发售时间：1	◆本周 104235套 ◆累计 104235套	PS3
6	跃出 动物之森 Animal Crossing: New Leaf	■Nintendo ■2012年11月8日发售 ■模拟育成■已发售时间：14周	◆本周 84872套 ◆累计 2616577套	3DS
7	COD 黑暗行动Ⅱ Call of Duty: Black Ops Ⅱ	■Activision ■2012年11月13日发售 ■主视角射击■已发售时间：13周	◆本周 81672套 ◆累计11499363套	X360
8	COD 黑暗行动Ⅱ Call of Duty: Black Ops Ⅱ	■Activision ■2012年11月13日发售 ■主视角射击■已发售时间：9周	◆本周 81275套 ◆累计 9510383套	PS3
9	二之国 白色圣灰的女王 Ni no Kuni: Wrath of the White Witch	■NBGI ■2011年11月17日发售 ■角色扮演■已发售时间：65周	◆本周 58433套 ◆累计 541604套	PS3
10	孤岛惊魂3 Far Cry 3	■Ubisoft ■2012年11月3日发售 ■主视角射击■已发售时间：7周	◆本周 50189套 ◆累计 1942069套	X360

《勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士》在日本火爆的人气带动下，力压《死亡空间3》一口气登上了本周全球排行的首位，对于当今日本市场来说能有这种气势的作品已经不多见了。除此之外，近期登陆欧美市场的两部日式游戏《火焰之纹章 觉醒》和《二之国 白色圣灰的女王》都表现出色，究其原因还是要归功于欧美市场的购买力。《COD 黑暗行动Ⅱ》双版本总销量已经突破两千万，不过相信未来一段时间依然会在榜上看到该作的名字。

全球游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	2月3日～2月9日	1月27日～2月2日	总销量
1	PS3	1 606 431套	1 612 428套	642 283 454套
2	X360	1 570 253套	1 449 505套	739 430 294套
3	3DS	1 461 721套	464 793套	70 850 658套
4	Wii	648 159套	687 379套	836 521 773套
5	NDS	330 247套	369 053套	758 597 217套
6	PSP	139 647套	167 450套	272 256 273套
7	PSV	121 168套	125 025套	10 293 965套
8	Wii U	81 643套	101 200套	5 320 536套

全球家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	2月3日～2月9日	1月27日～2月2日	总销量
1	3DS	189 167台	135 970台	28 858 817台
2	PS3	120 999台	131 600台	72 817 420台
3	X360	87 104台	91 367台	74 252 266台
4	Wii U	31 716台	34 305台	2 568 569台
5	PSV	24 360台	25 737台	4 149 752台
6	PSP	21 407台	24 829台	76 027 528台
7	Wii	21 149台	25 417台	98 951 773台
8	NDS	16 564台	18 553台	153 868 397台

上表中的 NDS 包括 NDSL、NDSi 的销量；PSP 包括 PSPgo 的销量

销量总分析

1. 回顾一下今年头两个月的发售表，3DS 的新作数量并不多。但这两个月在日本市场表现最好的无疑还是 3DS。《动物之森》和《幻想生活》保持大卖的同时，本周还迎来了《勇者斗恶龙Ⅶ》的重制版，光这些款作品却能让 3DS 的表现压制其他对手确实感到震惊。PSV 的状况则比较悲催，即使春节前作品数量较多，但因为都是偏粉丝向的作品而未能带来突破。哪怕《限界凸骑》和《魔眼凝望》消化率都非常高，当周 PSV 销量都未能突破 1 万台。

2. 回想起年初那如寒冬一般的寂寥，我们的春节假期就仿佛给美国市场带来了生机那样，新作开始纷纷出现在我们眼前。除了《鬼泣 DMC》《死亡空间 3》（虽然不太应景）这些大作之外，像《火焰之纹章》这些日式游戏也相继推出美版登陆。哪怕销量都算不上惊人，但 3 月大作潮来临之际必定又是另一番气象。

3. 全球市场方面，虽然 3DS 有《勇者斗恶龙Ⅶ》的大逆袭，但软件总销量还是 PS3 和 X360 更占优势。硬件则依然是普及率较低的 3DS 领先。新主机 Wii U 反而表现平平，今年头两个月这平台上的新作可谓寥寥可数，加上 PS4 最近已经公布了，Wii U 的形势更加令人担忧。

日本游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	2月4日～2月10日	1月28日～2月3日	总销量
1	3DS	1 049 770套	217 146套	27 606 441套
2	PS3	104 645套	145 823套	54 387 090套
3	PSP	72 572套	95 463套	72 784 885套
4	Wii	36 878套	41 269套	67 477 966套
5	PSV	32 696套	38 336套	2 811 821套
6	Wii U	16 105套	21 446套	1 006 373套
7	X360	11 159套	12 839套	11 772 029套
8	NDS	10 724套	11 910套	174 845 182套
9	PS2	63套	69套	134 537 602套

美国游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	2月3日～2月9日	1月27日～2月2日	总销量
1	X360	866 284套	797 463套	423 413 071套
2	PS3	684 114套	577 969套	260 305 687套
3	Wii	326 989套	338 379套	419 748 276套
4	3DS	262 969套	117 601套	23 204 029套
5	NDS	168 450套	195 421套	328 718 991套
6	PSV	42 901套	39 941套	3 714 348套
7	Wii U	27 913套	38 232套	2 566 697套
8	PSP	20 490套	22 296套	94 812 311套

2013 日本主机销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为2013年1月1日

名次	机种	2月4日～2月10日	1月28日～2月3日	总销量
1	3DS LL	89 050台	51 654台	452 506台
2	3DS	38 645台	26 028台	281 770台
3	PS3	17 004台	18 106台	160 472台
4	Wii U	12 185台	12 959台	143 342台
5	PSP	11 056台	12 191台	123 429台
6	PSV	8 762台	9 596台	81 539台
7	Wii	1 945台	1 904台	15 646台
8	X360	593台	870台	5 594台

美国家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	2月3日～2月9日	1月27日～2月2日	总销量
1	X360	47 946台	46 421台	38 818 612台
2	PS3	29 913台	30 838台	23 826 312台
3	3DS	18 970台	20 279台	7 984 410台
4	Wii	9 675台	11 366台	40 765 095台
5	NDS	10 234台	10 853台	52 305 383台
6	Wii U	8 795台	9 587台	1 005 242台
7	PSV	5 528台	5 699台	1 223 482台
8	PSP	577台	686台	19 642 466台

GOLDEN EYE
CROSS REVIEW

黄金眼



潜龙谍影崛起 复仇

黄金珍藏

多机种 X360/PS3

- Metal Gear Rising:Revengeance
- Konami
- 动作
- 2013年2月19日
- 美版

总分 27



[游戏简介]作为《潜龙谍影》系列的外传作品，本作在公布之初便获得了广泛关注。除了类型从系列一贯的潜入类ACT改为以“斩夺”为卖点的纯动作游戏外，白金工作室接手制作也成为ACT玩家津津乐道的话题。从成品质量来看，游戏虽然在细节层面尚不完美，但整体表现令人满意。



系统保持着“上手时地狱，入门后越玩越爽”的白金硬派风格。游戏的流程不长，但却包含了丰富的隐藏和收集要素。5种难度设定得恰到好处，新手可以借助简单难度中的半自动格挡来顺利通关，核心玩家又能在复仇难度中挑战极限。如果能将视角和一些细节处理好，那么本作就可以称为完美了。

骨子里流淌着卡氏基因的白金，在ACT领域堪称金字招牌，而由他们打造的本作，在爽快度和耐玩度上自然表现不俗。但游戏核心系统“弹返”、“斩夺”等，均需要玩家在实践中逐步上手，方能真正体会到本作的妙处，需要注意。此外，视角问题等小瑕疵一定程度上影响了作品的完成度。

个人认为这是今年最棒的一款动作游戏，本作在打击感、节奏以及初期爽快后期硬派的难度方面都尽显白金动作游戏应有的风采。BOSS战由音乐递进到歌曲的BGM十分带感。游戏的缺点主要集中在潜入部分和过短的流程上。瑕不掩瑜，这绝对是一款值得每个动作游戏玩家细细品味的作品。

勇者斗恶龙VII 伊甸的战士

黄金珍藏

3DS

- ドラゴンクエストVII エデンの战士たち
- Square Enix
- 角色扮演
- 2013年2月7日
- 日版

总分 27



[游戏简介]本作是2000年同名游戏的复刻版，原作以剧本的长度著称，把“石版”作为线索，将一个个简单又动人的故事构成宏伟的篇章，加上丰富的职业系统和收集要素，其销量也在系列中名列前茅。3DS版在原作的基础上加入了不少新要素，爱好RPG的玩家不容错过。



虽然本作是款复刻游戏，但做得相当用心。画面和音效有了长足的进步，在迷宫和游戏难度上也做了不少改良，针对掌机的特性加入游戏中断和擦肩石版等要素，在剧情表现和游戏系统上也保留了原作的高素质。可惜以现在的眼光来看，很多设计显得不太人性，对于玩家的日语也有一定的要求。

首先要狠赞一下本作的剧情，看似零碎的故事其实每个都有打动人心之处，时间线的关联也让冒险一波三折。整个游戏的流程非常长，但因为石版收集和丰富的职业系统，玩家丝毫不会觉得厌倦。3DS版改进了原作的一些细节，3D画面全部重新制作，新加入的擦身通信等玩法也诚意满满。

游戏的素质毋庸置疑，超长的流程足以让游戏值回票价，但不得不说的是部分剧情略显拖沓，而且在过去的时代不能使用传送魔法、无交通工具这一设定也会让人浪费很多时间在跑路上。当然游戏的要素非常丰富，而且职业系统、怪物公园和石版迷宫都足以耗费很长的时间来研究，总体来说让人满意。

死亡空间3

热血推荐

多机种 X360/PS3

- Dead Space 3
- EA
- 动作射击
- 2013年2月5日
- 美版

总分 25



[游戏简介]本作是《死亡空间》系列正传作品的第三作，游戏风格仍然延续系列的恐怖血腥路线，但加入了更多的震撼场面和与人类敌人交火的战斗，并新增加了枪械改造系统，让玩家可以自己组合出不同类型的枪械，还配置了枪械测试间让玩家自己体验改造效果。



公道地说，游戏中不是没有能够把人吓一跳的情况，在高难度和三个新模式中的挑战性也不差，但因为合作模式的出现加上弹药和补给相对充足，恐怖感还是无可避免地变弱了，不过总体素质没有变差。新加入的枪械改造系统很有意思，章节选择系统也极为友好，所以仍然是一款佳作。

如果不玩支线任务，我可以给游戏9分，但这些任务设计上实在是比较偷懒，场景重复利用度高得吓人，里面的故事元素少得可怜，就不停的杀怪然后拿奖励，太单调了。合作部分的分支任务也存在同样问题，不过最后一个任务算是有点意思，加上游戏主线表现优秀，还是值得赞赏的。

游戏几乎放弃了恐怖要素，转而向着更加火爆的内容发展，在这点上系列的新老玩家仁者见仁。《死亡空间3》在操作和音效方面一如既往的优秀，武器合成系统值得深入研究，遗憾的是难度则比起前作略有下降。双打模式可以体会到游戏更多的乐趣。勉强的剧情以及过多的跑路部分是硬伤。

狡狐大冒险 时空神偷

热血推荐



多机种 PS3/PSV

■Sly Cooper: Thieves In Time
■SCE
■动作
■2013年2月5日
■美版

总分 25

[游戏简介]《狡狐大冒险》是 PS2 时期推出的著名动作游戏系列，在当时可以说是不可不玩的佳作。而本作则是该系列的最新作品，虽然制作组由 Sucker Punch 变为 Sanzaru Games，但游戏一如既往的有趣，拥有双机的玩家还能通过联动得知所有隐藏要素的获取方式。





具备了现今流行动作游戏的大部分要素，并融入了轻松有趣的剧情和丰富的收集要素，特别是通过六轴手柄 / 陀螺仪进行的小游戏十分有趣，而且不失难度。游戏除了数十小时的流程外，还拥有两百多个隐藏要素供玩家收集，可玩性极佳。可惜读盘时间和偶尔发生的丢帧现象影响了游戏体验。



游戏虽然更换了开发商，但依旧保留着大量系列经典要素，老玩家完全不必担心游戏素质。详细的指引系统也能让新玩家也能快速上手。游戏依然以一个个任务的形式进行，期间穿插众多小游戏，使流程充满变化，收集要素也十分丰富。可惜游戏的读盘时间略显夸张，算是惟一美中不足之处。



游戏并非交由原厂商 Sucker Punch 打造，不过整体素质还是值得肯定的。Sly 和他的伙伴们风采依旧，令老玩家感动。关卡设计是游戏的一大亮点。游戏的要素丰富，有诸多内容值得探索，耐玩度有保证。可惜游戏的读盘实在有些过于漫长，PS3 版六轴感应的操作体验也不尽如人意。

异形 殖民陆战队



多机种 PS3/X360

■Aliens: Colonial Marines
■SEGA
■主视角射击
■2013年2月12日
■美版

总分 17

[游戏简介] 根据 20 世纪福克斯旗下的经典科幻电影《异形》改编而来的游戏，剧情接续 1986 年的《异形 2》。单机部分支持单人挑战和联机过关，多人模式中则既可以选择人类，又可以选择异形。以人类进行游戏时采用主视角，以异形进行游戏时采用第三人称视角。





游戏的视角存在一定的问题，移动起来晃动特别大，再加上丢帧的状况频发，免疫力较低的玩家玩上一会就会觉得晕。恐怖感的营造手法相当俗套，射击手感也做得相当一般。过于平淡的演出效果让不了解原作的玩家在游玩过程中感觉不到什么代入感，只有粉丝的爱才能包容以上的诸多缺点，坚持到最后。



前作是典型的低分高销量游戏，不过数百万的销量看来并没有让开发商意识到，游戏大卖靠的是“异形”这个品牌而非游戏素质。本作的游戏素质依旧高不到哪里去，除了一些怀旧要素，单机流程乏善可陈，傻乎乎的异形完全无法让你紧张起来。多人模式有所进化，但异形方明显偏弱，地图也很少。



首先游戏在画面上看得出就没下过任何功夫，非常粗制滥造。敌人的 AI 令人喷饭，至于射击手感以及恐怖效果等方面更是令玩家摇头。游戏过程中感受不到任何的恐怖感。而本作的多人模式也显得很不成熟。游戏可能对于真 FANS 来说有些吸引力，多人模式也平淡无奇，容易生厌。

限界凸骑 怪物卡片对决



PSV

■限界凸骑モンスターモンピース
■Compile Heart
■桌面棋牌
■2013年1月24日
■日版

总分 21

[游戏简介] 由 Compile Heart 开发的原创 PSV 游戏，本作以美少女卡片为主要卖点，融合了战棋和集换式卡牌的游戏元素。游戏系统相当邪恶，玩家可以屏幕触摸美女卡牌身上各个位置来强化卡片。游戏支持网络联机功能，而且还会定期推出 DLC 卡包以及语音包。





作为一款绅士向的作品本作的卖点确实毫无下限可言，不过作为核心的战斗系统完成度相当高。上千张卡片强弱分明重复度低，卡组的战术空间颇为广阔，充分展现了集换式卡牌游戏的乐趣。卡片的平衡性还有所欠缺，单机部分难度过于简单。部分系统设定得不太人性化，比如不能批量开卡包等。



本作因一些“耻度”较高的操作而闻名，不过擦边球的部分说白了只是噱头，游戏的重点还是卡片对战的部分。攻城战风格上手比较容易，AI 又比较傻，所以单机部分的难度不高，但流程比较长，总体来说适合休闲。人物的绘制还比较精美，但战斗时具体表现成的样子就那么几种，有点诚意不足。



就以一款主打擦边球内容的游戏来说，基本战斗系统的可玩性倒也不差，三条路线的出兵顺序和卡片类型之间的组合都需要玩家去谨慎思考，倒也颇有乐趣。邪恶度满点的魔力解放系统实际上玩起来累死人，新鲜感过了就剩下枯燥感，加上某些画师的水平实在不敢恭维，总体上令人失望。

特种部队 X

XBLA

■2013年2月6日
■1200MSP
■Special Forces: Team X ■益智
■Zombie Studios

推荐度 6.0 /10





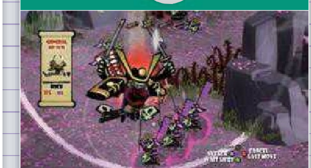
尽管卡通风格画面和一些夸张的武器设定让人想起了《军团要塞》，但本作在最基本的游戏设定上出现了问题，玩家常常会在敌人身旁重生，掩体系统的表现不如人意，团队平衡调整也非常差，常常出现两边人数严重不均等。所以虽然其他方面表现尚可，整个游戏过程并却不令人愉快。

幕府将军的头骨

XBLA

■2013年1月30日
■1200MSP
■Skulls of the Shogun ■策略
■Microsoft

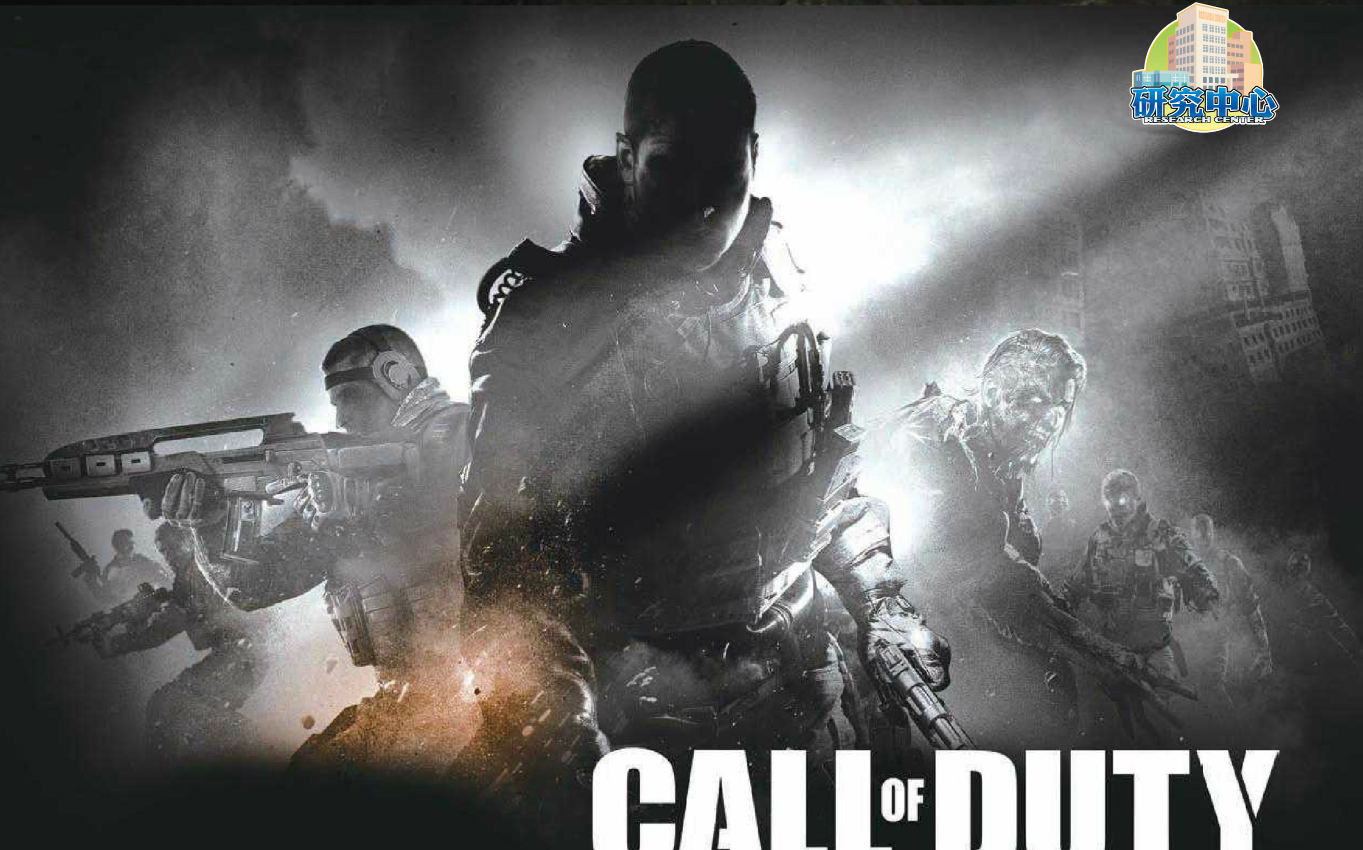
推荐度 9.0 /10





游戏结合了策略和动作这两种类型的特点，玩法简单，变化多样。流程接近 8 小时，还有颇具难度的要素等着玩家去解锁，并支持 2 ~ 4 名玩家多人同乐。游戏可通过云端同时在 WIN8、WP、X360 这三个版本中继承记录，十分给力。游戏的汉化非常出色，但目前具有中文环境下无法启动的 BUG。

文 华尔兹 美编 NINA



CALL OF DUTY BLACK OPS II

多机种	COD黑暗行动 Ⅱ	Activision	主视角射击
	Call of Duty Black Ops Ⅱ		美版
	2012年11月13日	多人在线	59.99美元
	对应机种为X360、PS3		对应玩家年龄；17岁以上玩家

地图包 Revolution 最新丧尸地图——Die Rise 解析

新四小强被传送到了新的大楼场景内，这次 Samuel 再次获得神秘的启示，本次的关键词是轮回转世，片头就为大家演示这一段。本次地图场景选在一座上海的大楼之中，里面充满了各种中国式内容，其中包括各种中文字体以及中式建筑等，这张地图大小以及复杂程度明显不能和第一张地图相比，不过三栋楼互相独立又相互环绕的结构仍是可以饶晕不少新手玩家，并且楼中充满了极其险恶的“机关陷阱”，无论是电梯还是悬崖，稍有不慎就会彻底摔死。这里就以文字的方式引导大家如何制霸这三栋大楼。

整体结构介绍

A楼

游戏一开始就有两个路线可以选择——方法 1：坐电梯下去，走过通道跳到对面会直接来到电闸所在的 B 楼。方法 2：不走电梯，初生点开门出去这一栋属于 A 楼，这里可以在开始的几个位置找到组合 Trample Steam（弹射器）的部件。用方法 2 出门后有两个分歧，可以从向下的楼梯处开沙发，下去后在身后可以开通往狙击枪所在房间的门，或者从边缘挪下去来到合成 Trample Steam（弹射器）的地方；从初生地开门后另外一边下去同样可以前往通往狙击枪所在的房间。



▲从这里下去可以直接前往狙击枪所在的房间。



◀从这个边缘慢慢挪可以直接掉到Trample Steam合成台的位置，一定要小心别摔死。

狙击枪所在房间旁边有楼梯，下去后往右边会有一个龙图案的屏障摆在那里，它的前方会有一个印（后面解彩蛋会用到）。继续顺着外围边缘走，通过一个写有“国际丧尸中心”的招牌后便可以看到一个倒塌的柱子通往 C 楼，这里顺着柱子滑过去就可以来到 C 楼了。

©2012 Activision

C楼

C楼整个楼都是颠倒的，从A楼的柱子处滑过来，看上方会有个颠倒的抽奖箱，默认的第一次抽奖就在这里。注意这个抽奖箱的区域相当于是一个单独房间，一旦玩家走出这里就算走出外围，如果想回到抽奖箱处需要用上述方法重走一遍或者利用弹射跳过去。注意这片外围区域玩家从Trample Steam合成台位置旁边的缺口处也可以跳下来。之后在颠倒这层可以找到一个向下的闪电标志（一个毁掉的电梯框），这里有一个向下的隧道，顺着几个点依次跳下，注意其中有个平台需要利用旁边的滑坡作为缓冲，而过程中一个房间内可以看到购买电拳的地方。一路下到底部便可看到一把AN-94，继续前进便来到了颠倒佛像房间处，这里和解锁其中一个彩蛋有关。从这里往对面跳便可直接来到B楼，也就是拥有电闸的楼层。



▲只有从“狙击枪房间”一路下来或者利用弹射才能来到这个“抽奖”箱处。



▲从这里向下一路往下跳。



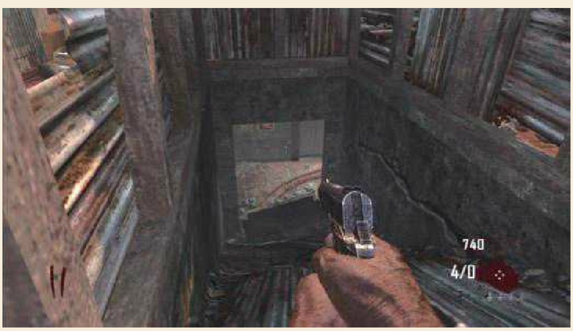
▲这里要利用左边的档板做缓冲下去。



▲向下过程中这个房间墙上可以找到电拳购买。

B楼

利用上面提到的方法1坐电梯后可以直接来到B楼的“电闸房间”（以下简称“第二层”），只开一道门便可直接打开电源。电闸房有两个相邻的电梯可以喝饮料，在其楼下同样可以购买。从缺口处落下或者在楼梯附近开门都可以来到下面一层，这层可以找到合成Sliquifier（泡泡枪）的工作台（这层以下简称“第一层”），第一层可以前往购买AK74U的场地以及利用方法2从C楼跳过来的位置，不过通道结构比较复杂，玩家必须反复跑路才能记住位置。顺着任意电梯上楼，可以来到龙所在的天台（以下简称“第四层”）。坐电梯上去途中还能看到一层房间，这里有把MP5，且里面桌子上可能会有麻将（以下简称“第三层”），这层除了坐电梯可以进入外，还可以从龙天台下楼开沙发后进入，或者从其中一个平台边缘落下直接开门进入。从塔所在的场地加速后可以跳到A楼，从A楼也可以直接用弹射器将玩家直接弹到B楼。



▲从这边下去后有饮料机，同时可以进入第三层房间。

单人打法思路

不走解彩蛋路线，单纯以挣钱冲波数为主，建议是这样的：一开始直接走电梯往电闸房B楼转移，将门开了以后拉电闸通电，在B楼直接就有个跑路的方法，从二楼跳下后往合成Sliquifier（泡泡枪）的房间移动，开了楼梯的门后上楼，再开一个右边的门即可回到之前落下的位置，从而下去一直循环即可。用这个办法跑好了赚钱和冲波数问题都不大，武器初期推荐外围的AK74U，配合合成武器Sliquifier。过程中记得要先喝厚血和灵魂出窍的饮料（在这层最好，不再的话可以去对面喝了再回来）。这样会保险不少。



▲从电闸房外的这个缺口下去。



▲跑回合成Sliquifier所在的房间。



▲开右边的门回到电闸房旁的缺口处。



▲开沙发从楼梯上去。

此外B楼4层龙天台的大场地也比较适合绕丧尸，不开下面的门，在窗户下面摆一个弹射器（Trample Steam）这样可以封死这个出丧尸的地点。

花钱方面推荐厚血→灵魂出窍→电拳→升级→快速上弹→一击双出；这样的顺序消费。到了后期熟悉地图后可以整张地图A楼→C楼→B楼这样绕圈打，不过有个致命的问题在于等电梯上，玩家从电闸的楼层到顶上一定需要一个等电梯的过程。

要素介绍

电梯、饮料机、升级装置

这次的饮料机除去制作人恶搞的防爆药水，一共有6台，分别是厚血、一击双出、快速救人、快速换弹、三枪、灵魂出窍，这6种饮料全部随机分布在A楼和B楼的6个电梯中。在A楼有三座电梯，其中两个一组，部分电梯只会在特定的楼层停下，需要去不通的层数来喝特定的饮料。比如A电梯只会在A楼合成弹射的房间和初生地外面的过道中找到，B电梯只会在初生地外面的过道中和狙击枪所在的房间出现。B楼的情况也是类似。除了6台饮料机外还有一个升级装置，也就是说游戏一共有7台电梯。饮料机会随着电梯上下移动，惟有等电梯停下时才能购买饮料或者升级，注意要照准时机，着急的话可能升级的枪刚放进去就被电梯带走了（纱迦就这么悲剧过）。而乘坐电梯前要看清楚电梯上方的走向，小心被带到最顶层后夹死。而拿钥匙部件在电梯旁的插孔处使用可以让电梯迅速来到玩家面前。



7台电梯的位置和走向如下

A楼

1：初生地开门出来右边电梯。→楼下弹射器合成台的房间A。
2：开门后狙击枪所在的楼层A。→楼下弹射器合成台的房间B。
3：初生地出来左边电梯→开门后狙击枪所在的楼层B。

B楼

1： 第一层合成泡泡枪工作台旁边的电梯A→第二层电闸房A→第三层A→第四层龙天台A

2： 第一层合成泡泡枪工作台旁边的电梯B→第二层电闸房B→第四层龙天台B

3： 第一层单独的走廊→第三层B

4： 第三层C→第四层龙天台C

新饮料Who's Who灵魂出窍

这种所谓灵魂出窍的新饮料与之前的墓碑类似，不过喝过这个饮料后玩家死后会变成另一个化身自己救自己，救的过程并非无敌，要小心。完成自救后会保留其他饮料，不过自救药水会消失。

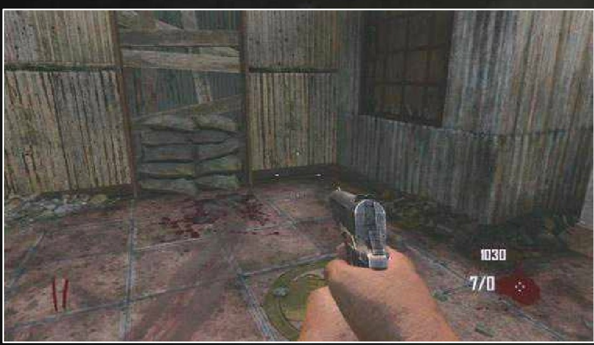


组装物品

这张地图同样拥有组装系统，不过可以合成的内容只有三个。分别是陨石工作台、弹射器和泡泡枪。下面就告诉大家这些合成物品部件的寻找方法。

秘密武器	作用	合成位置
Navcard Table(陨石工作台)	开启解谜必要（仅在普通难度下可以合成）	在B楼4层龙天台的场地，塔的下方角落。

四样部件可能出现的位置：木板、陨石、录音盒子全部在工作台附近，在地上角落等处仔细寻找便可。最后的闪电盒子需要绕到天台的抽奖箱那里去拿，下落到单独饮料机的平台上，部件就在屋外的角落。



▲注意拿到这个后只能到三层再过去合成处。



▲在塔下面合成陨石工作台。



▲从这里跳下后可以在旁边角落找到最后的部件。

秘密武器	作用	合成位置
Trample Steam（弹射器）	解彩蛋必要，将靠近的丧尸强制弹飞，具有一击必杀的功能，启动需要时间。前几轮甚至可以直接摆一排在面前撑波数，弹射器杀死丧尸后不会有分数。此外弹射器除了弹丧尸外还可以将玩家弹飞，利用这一设定可以让玩家在某些特殊场地进行快速移动。	A楼落下或者从B楼四层龙头天台直接跳过去。

旗子： 一般出现在初生地场景，或者开门后靠近旁边栅栏的地方。

圆筒： 可能出现在初生场景的二楼，以及外围拐角处的地上。

引擎： 一般会出现在初生地有麻将的桌子上，以及外围的拐角处。

框架： 有可能出现在初生地石狮子旁边，或者出门后的走廊角落。

秘密武器	作用	合成位置
Sliquifier（泡泡枪）	Richtofen 路线解彩蛋必要，对敌人一击必杀，打在地上会产生滑动效果。	B楼电闸房下面的第一层可以找到。

Gas Canister（红色气筒）： 电闸房桌子下面、合成台房间旁边下面的货架里。

Corkscrew（螺丝锥）： 在电闸房内部角落桌子上，合成台左边的厨房处，合成台房间下面货架里。

Dish（盘子）： 在一层通往楼上楼梯前需要花钱开启沙发附近的筒上。

Boot Heel（鞋根）： 一楼开启通往楼上的沙发，右边角落处（这个部件位置不会变化）。

红色骷髅的出现方法

这张图有隐藏的红色骷髅奖励效果，作用为无敌，丧尸碰你后会被杀死，开启方法为在一次一击必杀奖励中不杀死任何敌人，之后再次获得一击必杀即可开启。

天生技能

本作有个隐藏属性——天生技能，完成特定条件后可以开启这些技能并保存，之后即便玩家不喝药也可以拥有该能力，以下是比较实用的两个技能解锁方法，玩家可以在第一张地图开启后再在这张地图中使用。

天生快速救人

只要在一次游戏中救队友 20 次即可，可以双手柄，让 2P 站在岩浆上反复救即可。

天生厚血

一次游戏中喝掉 3 瓶快速救人饮料开启，单人游戏时赚够 1500 分，之后买快速救人饮料（单人游戏时会变成自救），喝了饮料后自杀会自动复活，接着喝饮料再自杀，反复喝三次瓶快速救人便可解锁这个技能。注意获得这个技能后，如果玩家在救人的时候中断，该技能便会消失。

一次喝6瓶药水

新地图的隐藏技能是等 5 轮左右可能出现 Minion 回合战斗中，只使用近战不使用枪消灭它们。之后玩家会解锁最多可以喝 6 瓶饮料的隐藏技能。

彩蛋解法

首先注意这张地图与上一张一样，要解彩蛋必须在普通难度下进行。

第一步

第一步记得必须将陨石桌子拼好，如果没组装好的话第二步都做不了。桌子也必须在普通难度下合成，组装部件位置参考上面的合成部分。同样，这张地图将陨石工作台合成好后下次进入地图便会保留（仅限开房间的玩家）。

第二步

之后每个玩家站到两边大楼中 4 个有印的电梯上方。位置是固定的，参考上文电梯介绍部分，B 楼中 1、2 号两个一组的电梯其中一个有印，3 号电梯上面也有一个。A 楼则是弹射合成台那层旁边的两个电梯上。这里踩电梯的时候注意看清楚电梯的走向，如果电梯是上行阶段，那么电梯将要登顶的时候就赶紧出来，不然会被直接挤死。印发光的要求是 4 人同时站在电梯上，难免有电梯不同步的情况，建议所有玩家尽量一直站在电梯里面，不到万不得已不要出来。遛丧尸的玩家也可以在电梯里绕着边缘遛。等 4 人全部站在印上，印便会发光，同时有 Richtofen 的声音提示。

第三步

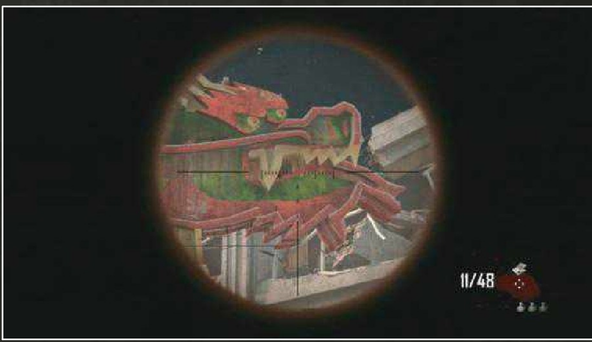
接下来再去踩下四个地图中地上的“福”印，顺序随机，地点分布在：A 楼初生地附近开门后电梯口前；A 楼狙击枪楼下龙图案板子前面；B 楼龙天台从塔平台下去的地面；B 楼电闸房外围开一个门，外面平台，也就是 AK74U 的二层位置（或者从佛像房间直接跳上去，省去开一道门的钱）。

这四个地点的印只有按照正确的顺序才能将所有印踩亮，而顺序是随机的，玩家需要逐个尝试，踩错顺序印的光会熄灭，需要重新踩过，将所有印踩亮后这一步完成，建议每个玩家各负责一个位置。

第四步

去墙上有狙击枪的房间买墙上那把 Syu–As，再去天台对着龙嘴里的石头射击。

将两个球都狙击掉后初生点原本空着的石狮子脚下会多出两个球。以下将能量注入塔的步骤根据 Richtofen 和 Maxis 的不同路线会出现分歧。



▲球在龙嘴里很小，仔细观察。

第五步

Richtofen路线

拿出合成好的 Sliquifier（泡泡枪）对着石狮子脚下的球喷（注意之前拿 Sliquifier 的玩家一旦进入无法救援的状态，这把武器就无法再到合成台重新合成，但可以从抽奖箱抽出来。建议到这一步的时候再去合成，以免中间出现意外），直到球开始旋转即可，注意过程不要喷太快，一般 20 发左右球便会转动。两个球都开始转动就算完成这一步了。

所有人拿一个 Trample Steam（弹射器）放在有丧尸图案的印上，这些印比较模糊，要仔细寻找。位置分别在：A 楼初生点开门后之前按顺序踩的其中一个印旁边；B 楼陨石工作台对面左右各有一个；最后一个从塔平台右边下去后，在有一个出丧尸的窗户的平台上。将弹射器的位置对准塔的方向，摆好之后下回合弹射附近都要有玩家来吸引丧尸，等丧尸进攻时把它们引到弹射器上往塔的方向弹射。注意三个在龙天台附近地点战斗的玩家问题不大，在初生点位置的玩家单人应战要特别小心。在弹射一定数量后（大概两三个回合，如果还没成功就更换摆放位置），龙便会喷火将能量注入塔内。

Maxis路线

两位玩家将出生点位置石狮子脚下的球拿走，之后前往 C 楼，经过一直向下的通道，来到倒立佛像房间防守，这里全员会听到 Maxis 的提示。在这里杀丧尸，防守时建议买下来后可以看到的 AN–94 这把枪，之后可以用弹射器做跳台去楼上 AN–94 处买子弹。守个几轮后博士会再次说话，这样便可停止杀戮。注意这里防守时要站在下层离佛像近的地方杀敌才能听到博士第二次的声音提示。

Maxis 喊话之后扮演 Samuel（马甲、眼镜、老伯）的玩家去抽奖箱处抽奖，直到抽中双手飞刀（The Krause Refibrillator），用这把刀进行升级。回到佛像房间，扮演 Russman（黑老头）的玩家自杀，扮演 Samuel 的玩家用升级后的飞刀将其救活（对着倒地后的 Russman 发射飞刀即可），完成后便算是完成了一次轮回转生仪式。成功后 Maxis 博士会再次说话。

接着将弹射器放在有狮子印记的地点，注意这里和 Richtofen 路线有点不一样，一旦玩家将弹射的位置放好，弹射器便无法再拿走。放置完毕后有球的玩家将球放置在弹射器上，便可完成能量注入塔这一步骤。

最终步

以上两个路线完成任意一种之后去购买电拳（6000），位置在 C 楼一直下落到佛像房间的过程中其中一个隧道的墙上。



▲使用电拳才能有效击打柱子的4个角落。

购买完成后对着龙天台塔上的几个角进行攻击。这里击打的顺序和随机分布在地图中的麻将有关，在塔上一个角放着一张麻将始终是北，也就是代表那个方向是北边，玩家可以根据其来判断其他东、西、南的位置。

之后方位的击打顺序需要根据麻将东、南、西、北的颜色和条数的大小来判断，条数代表顺序，鸟代表一条，条数的颜色和东、南、西、北麻将的颜色都是两两对应的，比如玩家在某处发现一张绿色三条的牌，再发现一张绿色的南风，那么就表明应该第三次击打南边方向的柱子。麻将一共有绿、蓝、红三种颜色，位置在几个特定地点随机出现（同样的位置有可能不出现），其实玩家并不用将所有麻将找到，只要看到其中两对牌就能大致推理出击打顺序。比如看到蓝色的鸟图案和蓝色的北，看到绿色的 3 条和绿色的南，这样就可以确定第一次打北面，第三次打南面。剩下的东、西方向只要按照北→东→南→西或者北→西→南→东的顺序各试一次即可。击打虽然每回合只有一次机会，但失败了可以下回合开始后再重新打一次。

以下是麻将出现的位置

A 楼初生点身后的桌子上

A 楼开门后左拐缺口下去后边缘处

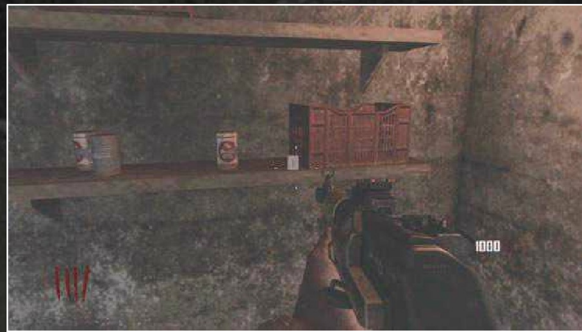


C 楼抽奖箱外围沙发处
C 楼落下通道其中一层的地上



B 楼第三层，房间内的桌子上。

C 楼最底层颠倒佛像房间泰迪熊的旁边的地上。
B 楼电闸房其中一个桌子上
B 楼第一层，前往 AK47 处通道内其中一个台子上。



B 楼第四层，龙天台塔的其中一边（固定是北）

Revolution成就、奖杯解法

本次 DLC 的成就、奖杯除了彩蛋外难度都不高，除了彩蛋以外的成就、奖杯还可以开简单难度来解。Diner Turned 相关成就、奖杯，则可以利用刷的方式解开。玩家在搜索公开游戏时将信号选成 BEST，之后在搜人的时候邀请刷的好友玩家进入即可。以下就是具体步骤。

High Maintenance 75G

取得条件：解锁彩蛋成就

取得方法：详见上文部分。

Vertigoner 10G

取得条件：在Die Rise中，一次游戏中弹飞10个丧尸。

取得方法：直接开门下楼组装弹射台即可，部件的位置参考上文合成部分，完成后摆在玩家面前等丧尸过来弹，三回合以内就能解。

Mad Without Power 30G

取得条件：Die Rise中，不开电源撑过10回合。

取得方法：也就是说玩家过程中不能喝饮料升级。推荐开启简单难度，单打的话可以参考上文中的单打思路，多人在龙天台防守问题不大，如果玩家按照上文的方法开启隐藏厚血技能就更容易了。

Shafted 35G

取得条件：Die Rise中使用一次升级装置，并喝过所有饮料。

取得方法：喝所有饮料和升级大概需要19000分，加上升级和开门的钱需要25000左右。饮料全部分布在两栋楼的电梯中，位置参考上文。注意玩家如果没开启隐藏技能的话一次只能喝4种饮料，在喝过4种后就需要自杀让队友救活后来喝剩下的（单打记得先喝快速救人饮料自救）。



Slippery When Undead 15G

取得条件：Die Rise中使用Sliquifier（泡泡枪）一发子弹杀死5个敌人。

取得方法：开始直接坐电梯到B楼，一共花费1750分可以通过开门找到组装Sliquifier的所有部件。Sliquifier对着成群丧尸发射可以引发连环杀。将这把枪合成后一样可以参考上文单人打法思路部分，等背后丧尸成堆后一发便可搞定。后期剧集大量丧尸实在不是难事。



Facing the Dragon 10G

取得条件：在Die Rise，第二回合之前用视角对着龙头。

取得方法：第一回合就能完成，前往B楼的4层龙天台，走电梯的话只需要开电闸房750的门，之后开电闸等电梯上去，来到上方后走到斜着的台子上方，将最近的视角对着龙即可。



I'm My Own Best Friend 10G

取得条件：在Die Rise中拯救自己

取得方法：需要2000分购买灵魂出窍饮料（Who's Who），之后捏雷自杀救自己一次。



Polyarmory 30G

取得条件：在Diner Turned的Public Match（公开模式）中，一场游戏使用过所有武器。

取得方法：扮演人类的玩家，每杀死一个丧尸玩家便会获得新的武器，一共有6种武器，全部使用杀死丧尸即可。建议找好友刷。

Monkey See, Monkey Doom 15G

取得条件：在Diner Turned的Public Match（公开模式）中，捡起一个Cymbal Monkey。

取得方法：扮演人类的玩家在杀死一定数量丧尸后，会随机出现奖励道具，其中一种便是猴子。获得猴子后，其他三名丧尸玩家站在一起，扮演人类的玩家向它们扔猴子炸弹（LB/L2键），猴子炸死三名丧尸玩家后便会出现Cymbal Monkey，捡起后获得成就。

I See Live People 20G

取得条件：在Diner Turned的Public Match（公开模式）中，杀死使用诱饵的玩家。

取得方法：当扮演人类的玩家获得猴子炸弹后，扔出猴子以后该玩家会隐身，并出现一个一模一样的假象诱饵。想解除成就的玩家需要扮演丧尸将这个人类玩家隐身后的真身杀死。首先扮演丧尸的玩家站在使用猴子的人类玩家旁边，等对方将猴子扔出消失后，攻击对方原来的位置便可在其隐身后杀死对方解开成就。

新一代移动娱乐应用

虽然3G网络通信技术已成功开启中国移动互联网市场，但热炒多年后，移动互联网在中国始终未迎来真正意义上的全面爆发，除商业模式还在探索外，通信技术不够成熟是其更深层更本质的因素。在海峡两岸高峰论坛上，中国移动总裁李跃表示："只有4G的到来，才寓意着真正进入移动互联网时代"。此番发言明确道出了当前移动互联网市场引而不发的真正原因。实际上，众多移动互联网从业者都已将宝压在2013年大规模建设的4G之上。

据悉，中国移动将于2013年建设20万TD-LTE基站，覆盖中国主要城市3亿人口。目前初步预测，TD-LTE产业规模将达到万亿元人民币量级，附属产业链年产值也将超过千亿。这给中国移动互联网带来了前所未有的巨大冲击。移动互联网产业在2013年将完成跨越式发展，随之而来的则是众多领域的新一轮洗牌。

互联网视频

TD-LTE全面建设对互联网视频网站影响最大，尽管在手机和平板电脑上看视频的用户已非常多，但大部分设备实际仍通过宽带转为Wi-Fi网络模式来观看视频，而并非依靠移动通信网络。目前,3G移动通信受困于数据流量、通信质量和通信成本，并未能支撑互联网视频大规模播放，更是无从谈起为用户随时随地提供超高质量的视频。

2013年中国移动TD-LTE全面建设完善，4G将很好地解决这一问题，使用户随时随地通过移动通信网络流畅地观看高清视频成为可能。国内最大视频网站优酷土豆宣称其移动视频业务将在2013年开始盈利，这正基于其对移动互联网技术发展的信心，其创始人古永锵表示"现在移动终端崛起的时代已经到来了，未来五到十年这方面的发展会越来越快。"视频播放收费的商业模式也很有可能在4G时代真正普及，这主要在于移动互联网视频的及时服务特性。例如目前春运已经开始，长路漫漫，乘客对娱乐产品议价能力降到最低，这就为能够提供贴身视频服务的互联网视频公司提供了更多机会。

移动社交网络

在移动互联网领域，社交网络是在3G通信技术条件下发展较为不错的行业，新浪微博和腾讯微信是其中最为成功的两大移动互联网社交产品。但从信息内容上来看，新浪微博内容主要为文字和图片，腾讯微信内容主要为文字和语音，存在很大提升空间。信息传递介质在通信技术不同发展阶段呈现不同形式：2G时代为文字和语音，3G时代加入了图片。而在4G时代，中国移动TD-LTE制式的高速性和稳定性，使视频将正式成为主要信息介质。社交网络未来必然向视频内容倾斜。可以想象，即时地录制一段突发事件视频并快速上传微博分享给大家，远比单纯的文字、图片或语音更有感染力。

目前，众多互联网公司均已将目光聚焦到视频社交之上，提早布局静待4G规模性爆发。微博和微信虽然是目前移动社交网络领域的王牌移动应用，但两种产品均未能在视频内容方面有较多建树，而中国移动TD-LTE建设和完善，数据流量上的高速性、流畅性会让4G大规模普及，将会为其他互联网公司在移动社交领域弯道超车的最后机会。

云存储和云应用

云存储一直未能在移动互联网领域取得成果性突破，这主要因为当前移动通信技术在速度和数据量方面仍不能满足需要。而这正是4G通信技术优势所在，云存储是传统互联网向移动互联网迁移的最后几种服务之一。

相比互联网视频和社交网络，云存储的潜力更加巨大。目前移动通信终端存储容量均有限，且硬件存储介质相当昂贵，以苹果iPhone为例：16GB iPhone 5售价5288元，32GB iPhone 5则售价6088元，在其他硬件完全相同条件下，多了16GB存储空间就贵了800元。云存储将解决移动智能终端的"存储饥荒"，这就依赖于高质量的移动通信技术，目前的3G网络仍未能达到要求，只能寄望于4G，而TD-LTE的全面布局将为云提供更有保障的数据传输和储存。

我们甚至可以展望将"数据"完全放在云端，通过高速上传下行完成数据读取和运算，这也将直接催生一批提供相关服务的移动互联网公司。其中的佼佼者有机会发展成为比肩中国互联网三大巨头"阿里、百度、腾讯"的超级互联网公司。另外，高质量的移动通信网络将允许云存储在更复杂的条件和状况下应用，这不仅将为普通用户带来诸多方便，而且在商业和军事方面的价值更加无法估量。

中国移动TD-LTE在2013年的全面布局与建设，不仅图片、视频的播放和传输掌控在一指之间，更高领域的商务办公更是随心所欲。2013年大规模4G时代，势必为高速数据流量和稳定的传输速率的移动互联系统全新统筹，还将导致中国移动互联网全面洗牌。



■公车上现场体验高速上网。



■中国移动董事长奚国华在GTI大会上讲话。

文 稀饭　协助 金馆长　美编 NINA



死亡空间3	EA		动作射击
多机种	Dead Space 3		美版
	2013年2月5日	1～2人	59.99美元
	X360版对应Kinect		对应玩家年龄：17岁以上

如果说《生化危机6》是一次有益却不太令人赞赏的尝试，那《死亡空间3》很可能会收获到类似的评价。不过有一点不一样的是，本作在关乎游戏基本品质的方面却做得一点也不含糊，甚至可以说是相当精细，无微不至的引路系统，变化多端的武器改造，有趣的资源点寻宝加上三个富有挑战性的模式，足以让玩家在游戏过程中找不到挑剔的地方。但另一方面，充足的弹药和急救包补给还有恐怖营造手法上的缺乏变化却也使得游戏的恐怖感降到了系列最低，频频出现的大场面也对于提升恐怖感并无帮助。和许多来到第三作的游戏一样，本作所遭遇到的，其实是发展上瓶颈，也是所有恐怖游戏都不得不选择的分岔路，到底是继续服务核心玩家，还是面向更大众化的市场？《死亡空间3》给出了一份摇摆不定的答卷，至于是觉得它精彩还是令人失望，各位玩家恐怕早已有了属于自己的答案了。

职业工程师标准虐尸课程教材简介

操作列表

X360	PS3	按键功能
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	视角
LT	L1	举枪
RT	R1	近战攻击/举枪时为上部喷口射击
LB	L2	奔跑/双击翻滚
RB	R2	踩踏/举枪时为下部喷口射击
A	×	调查/确定
B	○	快速治疗/取消/举枪时为使用TK能力
X	□	上弹
Y	△	填充静止力场能量/举枪时为发射静止力场
十字键←	十字键←	更换为武器1
十字键→	十字键→	更换为武器2
十字键↑	十字键↑	更换为清道夫机器人
LS	L3	进入零重力状态/脱离零重力状态（需位于太空或特殊区域）
RS	R3	蹲伏/长按开启导航
START	START	开启系统菜单
BACK	SELECT	开启角色菜单





特殊操作说明

近战攻击

本作的近战攻击发动方式和去年备受关注的大作《生化危机6》比较类似，但是请注意，在本作当中没有体力槽，艾萨克身为工程师也不懂太多华丽的拳脚功夫，所以近战攻击不但连招套路单调，而且威力非常低，所以只是弹药紧缺时不得不而用的攻击方式。

翻滚

从目前的使用体验看来，本作的翻滚不具有无敌时间，但在合适的时机使用能够躲开某些敌人范围比较狭窄的攻击，不过大部分时候，建议玩家使用静止力场来对付欺身靠近的尸变体，翻滚还是留在和人类敌人对战时躲避子弹和飞弹使用比较靠谱。

踩踏

系列标志性的特殊动作，尽管动作和音效都很威武，但这个动作最大的功能是用于鞭敌人的尸并获得隐藏在他们身上的物品，或者踩烂路上碰到的补给箱。极少数情况下，玩家还可以踩踏那些跑到自己脚下的敌人，但是请注意，踩踏的威力非常有限，如果玩家没信心一脚踩死敌人，还是请躲远点然后用武器解决比较实在。

©2012 Electronic Arts Inc. Trademarks belong to their respective owners. All rights reserved.

TK能力

同样是系列标志，TK能力是重要的解谜手段，某些情况下还可以在战斗中为玩家提供帮助，例如吸取敌人身上掉落的触手尖端，用作武器射向敌人。在使用TK能力后，玩家往往需要作出一些额外的操作，吸起物品后，可以用RT键/R1键将其射出，而锁定门把或其他机关时，可能需要连打B键/○键扭动，也可能是持续按住B键/○键转动，而在锁定了一些可以用TK能力拖动的大型物件时，玩家只要用右摇杆移动视角，就可以顺便拖动物体。任何时候，只要玩家松开LT键/L1键，TK能力将会立刻解除。

静止力场

这一能力同样也是系列标志，玩家在使用时要注意几点，首先，静止能量槽是在艾萨克的护甲右肩胛处，虽然看起来是能量槽，但无论是使用还是恢复都是按格数来计算，没有强化的情况下，玩家只有两格能量，也就是只能连续发射两次静止力场，通过升级，格数可以变为四格。玩家有携带静止能量填充包的情况下，不举枪按下Y键/△键或者在举枪并且能量耗尽的情况下按Y键/△键，艾萨克都会使用填充包立刻填满能量槽，不过后一种填充方式会在填充的同时放出一次静止力场，所以会倒扣一格能量槽。如果手上没有能量填充包，玩家在等待一段时间后，能量槽也会自动填充，每填充一格就要重新等待相同的时间，升级防护服的静止力场填充项目可以缩短这个等待时间。



清道夫机器人

玩家在第五章才会获得这个小机器人，它的用途就是搜刮地图中各处的资源点，然后将得到的资源带回工作台，并送进玩家的资源储备中。使用清道夫机器人的方法在流程中有提及，这里会更详细地讲解一下。首先，游戏中的许多场景都有资源点，而如果场景中存在资源点，当玩家装备清道夫机器人并按下LT键/L1键举起，会看到一个绿色界面，界面中有三个元素，两边的箭头表示附近资源点所在的楼层，箭头向上就是在上层，向下是下层，如果两个箭头对准中间，则意味着资源点位于玩家所在的楼层。然后是中央的圆圈和一个喇叭形的指示针，指向资源点所在的方向，沿着指示针标出的方向行走，越靠近资源点，清道夫机器人会发出越响亮的提示音，而指示针中间涌出的波纹也会越来越密集。当玩家到达资源点处后，整个界面会出现第三个元素，变成一个在不断伸缩的绿色虚线圆圈，这就意味着清道夫机器人已经锁定资源点了，这时候按下RT键/R1键，艾萨克会放下机器人让其自动搜刮资源。搜刮过程需要一点时间，完成后玩家会获得提示，告诉你机器人已经返回工作台，玩家只要到达任何一个工作台处，就可以看到机器人停在工作台下方，这时启动工作台，清道夫机器人会被回收，所搜刮的资源会在工作台界面结算然后汇入玩家的资源储备中。

流程中玩家会获得更多的清道夫机器人，而在某些场景中，会有相邻的资源点出现，这时候玩家可以连续放下两个清道夫机器人，来获得更多的资源。

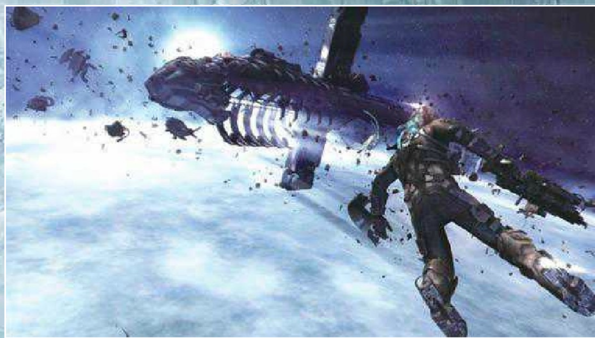


零重力状态

最典型的零重力状态区域就是太空，而在后期，玩家也会在外星人城市中遇到一些能够产生零重力状态的装置。这个状态下，艾萨克的状态类似于在飞行，不过却可以通过脚下重力靴的帮助在平整的建筑平面上行走，两种状态之间的切换也非常简单，都是通过按下LS键/L3键实现。其中进入飞行状态比较直接，在任何行走的平面上都可以立刻进入，而从失重飞行变为普通行走状态则要麻烦一点，需要在飞行状态中靠近一个平面，然后平面上出现了绿色落地标志才可以执行。如果玩家看不到脚下，请注意艾萨克背部RIG装置处，也会有按键提示。

当玩家成功降落在平面上，一切操作将会和平常一样，而如果玩家处于飞行状态，某些按键的功能会发生变化，例如奔跑键变成了加速飞行，而踩踏变成了复位，持续按住后艾萨克会恢复到正常重力状态下的身体朝向，在没有重力也没有上下左右概念的太空中这一功能非常重要。

本作的前半部分有不少需要进行太空飞行的关卡内容，因为太空中没有氧气，玩家需要通过用TK能力将漂浮在太空中的氧气瓶拉到身旁，然后在保持TK状态的情况下按A键/×键使用，这种氧气瓶也存在于飞船残骸上标有氧气元素LOGO的储存格中，打掉外壳就可以看到。



蹲伏与掩体

许多玩家在看到本作的预告片时可能会觉得本作变成了《战争机器》那样靠掩体和敌人打枪战的TPS，不过实际上本作的基本系统还是和之前的“《死亡空间》系列”作品一样，并没有真正意义上的掩体系统，但是对应能够使用枪械的敌人出现，本作中艾萨克的确可以利用掩体，那就是进入蹲伏状态，这时候艾萨克的身体高度和一般的掩体差不多，所以只要站在掩体后方就可以挡住绝大部分敌人的炮火。而在这种状态下，玩家如果举枪，则艾萨克会抬起上身，正好把上半身探出掩体外，此时他既能用枪械攻击敌人，也可以被敌人的射击打到，而只要玩家松开举枪键，艾萨克会立刻恢复蹲伏状态，从而继续藏在掩体后。在和人类敌人战斗时，蹲伏和翻滚会是玩家的好帮手，但如果碰到尸变体，还是请乖乖站起来把它们碎尸万段吧。

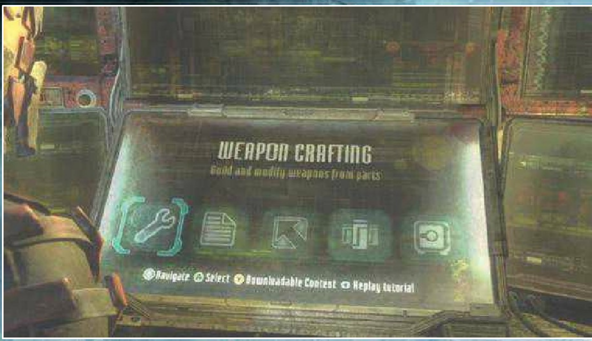
工作台（Bench）

工作台是本作中玩家用于制造武器、改造武器、增添电路晶片和制造或分解物品的地方，同时在流程中玩家也会需要靠工作台来合成任务物品，并且在工作台中放入新找到的枪械部件、电路晶片和武器蓝图，还有接收清道夫机器人找到的资源。当玩家激活工作台后，首先会看到工作台的主要界面，下面是每一个选项的功能简单介绍，后面将对每一个选项的详细内容进行讲解。

1.Weapon Crafting（武器制作）： 玩家在此界面中能够制作新的武器，或更改装备的武器上的部件。
2.Blueprints（蓝图）： 查看玩家目前所拥有的蓝图，如果有足够的资源和部件，则能够按照蓝图制作武器。
3.Weapon Upgrades（武器升级）： 装备并调整武器的电路晶片。
4.Craft Items（制造物品）： 消耗资源制造对玩家有帮助的物品。
5.Safe（蓄物箱）： 管理玩家身上的物品，可以将暂时不需要的物品存入，又或是取出物品。

武器制作

作为本作的核心系统之一，武器制作系统给予了玩家更大的自由度和战术上更大的思考空间，尝试不同组合带来的不同打法相当有趣。进入这一选项后，玩家可以看到三个选项，左方与右方是目前玩家装备的两把武器，而中间的“NEW”则是创建新武器，这里先讲解创建新武器。



创建新武器

第一步 . 玩家首先需要选择武器的托架（Frame），托架决定了武器的一些基本数值，例如是否有下方武器安装位置、电路晶片槽数量和是否有附加数值等等。托架有许多种，被分为基本的两类，分别是标准型（Standard）和重型（Heavy），这两种类型会影响武器引擎的攻击方式，也会影响玩家能够选择的武器喷口。

第二步 . 选择好托架后，玩家需要选择武器的上部引擎（Upper Tool），引擎是决定武器基本攻击方式的部件，同时也决定了武器本身最基本的攻击数值，在这一界面中，玩家还不能看到武器的攻击方式，不过只要选择了引擎并进入武器调整界面，就可以从中间的枪械发射动作中看到武器的攻击方式，如果对于武器的攻击方式不满意，也可以在该界面中调整。

第三步 . 选择好上部引擎，玩家就会进入武器调整界面，这一界面分为八个选项框，从上到下，从左到右分别是：

1.Upper Tool（上部引擎）：玩家在之前步骤中选择的上部引擎，选择这一选项，玩家可以更改上部引擎的类型。

2.Attachment 1（强化部件 1）：武器顶部的强化部件位置，玩家能够选择包括瞄准镜在内的一部分强化部件。

3.Upper Tool Tip（上部引擎喷口）：玩家可以在这里选择上部武器的喷口类型，不同的喷口不但会改变上部武器的数值，相当一部分喷口还会改变武器的攻击方式。注意，绝大部分喷口是对应武器引擎和托架的，选择了不对应的武器引擎和托架后，喷口会自动卸载。

4.Lower Tool（下部引擎）：武器的副发射口所使用的引擎，这一部位能够使用的引擎除了上部引擎能够使用的部件外，还可以使用专属的下部引擎部件。

5.Lower Tool Tip（下部引擎喷口）：这个部位所沿用的规则和上部引擎喷口一样，不过有部分喷口只有在这一选项可用。

6.Frame（托架）：玩家在之前步骤中选择的托架，在这个选项中可以更改，但需要注意的是，更改托架会卸掉全部已装备的电路晶片，如果托架的类型不一样，还会改变武器的攻击方式。

7.Upgrade Circuits（升级电路晶片）：玩家在这一选项中能够更改武器装备的电路晶片，还可以耗费资源扩展托架的晶片槽，因为这一项目与主界面中的“武器升级”功能一致，详细讲解将在后文中提及。

8.Attachment 2（强化部件 2）：武器侧面的强化部件位置，同样能够装备强化武器能力的装置，不过部件和“强化部件 1”之间有部分不共通。

选择好所有 8 个位置的部件后，玩家就可以退出该界面，然后选择放置这把新武器的位置，选择左方或右方会替代之前装备在该位置的武器，而选择中间的蓄物箱则会直接把武器收藏起来。



调整武器

在武器制作界面选择左方或右方的已装备武器会直接进入到武器调整界面，即创建新武器的第三个步骤中的界面，能够进行的内容也和第三个步骤一致。这里将详细解说一下这个系统，首先，玩家可以利用手上拥有的部件来随意 DIY 自己的武器，而如果玩家手上的资源充足，还可以选择任意一个项目里物品列表的第一项，这些项目的功能是让玩家花费资源直接制造新的部件，这些部件可以是玩家已拥有的部件，也可以是玩家尚未拥有但已经懂得制作的部件。然后，玩家需要记得部件之间的从属关系，托架是最基本部件，之后是上部引擎和下部引擎，最后则是两个喷口，而强化部件和电路晶片则是独立的额外增益。最后，记得利用好单人战役中的“武器测试间”（Weapon Crafting Arena），在这个模式中，玩家可以召唤出怪物来测试自己手上武器的攻击方式和击打敌人的效果，并且在这个模式中射击不会耗费任何玩家物品栏中的弹药。

蓝图

蓝图算是对武器制造系统的一个补充，只要手上有足够的资源或部件，玩家就无需费时费力地去武器制造界面中调整，直接用蓝图做出预制的武器即可。在游戏初期玩家就会拥有大量的武器蓝图，之后在流程中还可以收集到一些更为稀有的蓝图，用于制作更为强力的武器。同时，如果玩家拼出了一把强力的武器，也可以将其作为蓝图保存起来，并且在这个界面中重新制作或分享给朋友。按照蓝图制作武器需要消耗资源，具体的消耗数值将会在界面下方列出，而如果玩家手上有相应的部件，则可以不消耗任何资源地把武器拼装起来。

武器升级

这一界面的功能和调整武器界面中的“升级电路晶片”是基本一致的，不过玩家不需要进入武器部件调整界面，而是在选择其中一把装备的武器后直接进入装备电路晶片的界面，下面将对这一界面进行详解。

武器数值

本作中，武器数值共有四项，分别是 Damage（伤害，简写 DMG），Reload（上弹，简写 RLD），Rate of Fire（射速，简写 SPD）和 Clip（弹量，简写 CLP）。这四个数值也归纳了电路晶片的四个类型，但是请注意，游戏中的许多晶片往往会影响两个数值，所以在分类上也会被同时归类到两个类型中，例如一个“+2 Damage，+1 Reload”的电路晶片会被同时分类到 Damage 和 Reload 类型中。

数值决定了武器的最终表现，每一个武器都会拥有四个数值的数值槽，槽中共有 19 格，基本上，数值每提升一格，武器在该数值上的表现就会加强。但因为不同武器有着擅长的数值和不擅长的数值，所以玩家在装备晶片时获得的效果也并不相同，+1 并非就表示加一格数值，而是按照武器在该数值上的表现而获得比例加强，例如一个武器在伤害方便表现较强，那么 +1 伤害能够令数值槽增加一格以上，而如果武器本身在射速上表现较差，+2 射速也只能令数值槽增加半格。如果玩家通过晶片增益来令数值槽到达顶点，则会令武器在该数值所影响的方面达到最佳表现，超出上限外的数值将不会带来任何增益。

晶片装备与制作

晶片槽最大数量可以达到八个，其中上面四个对应上部武器，下面四个对应下部武器，如果玩家的武器没有下部武器，则对应的晶片槽也不可用。装备晶片很简单，选择一个晶片槽，然后在四个晶片类型中选择一个，再挑选合适的晶片镶嵌到晶片槽中即可。在选择晶片时，界面下方会给出更换晶片后给数值带来影响的预览，如果武器装备了两个引擎，则会分别显示出上部武器和下部武器的数值。晶片只能影响晶片槽对应位置的武器，但上弹数值除外，因为本作中上弹会同时更换上部武器和下部武器的弹匣，所以这一数值是两个武器部件数值的平均值，晶片带来的影响也会被平均分享。

晶片槽的初始数量取决于托架本身，但是哪怕一个托架的晶片槽不足八个，玩家也可以通过消耗资源来扩展晶片槽，使晶片槽的数量到达八个。

除了装备在游戏过程中得到的电路晶片外，玩家也可以花费资源制作晶片，选择一个晶片槽，在进入到选择晶片类型的菜单后，选择自己需要的类型，进入该类型的晶片菜单后，

选择第一项“Construct New Circuit”，即可在列表中选择所需要制作的晶片。制作晶片所需要消耗的资源会显示在界面下方，制作完成后，玩家还可以选择是立刻装备晶片，还是暂时把晶片放在库存当中。

制造物品

这个选项中，玩家可以消耗手上的资源制作出各种物品，它们都是对玩家攻关过程中有所帮助的道具，下表中将列出制造物品的名称、所需资源和效果。同时，在这一项目中，我们将会一并讲解资源的名称，应用的领域和获得的途径。

制造物品列表一览

物品名称	所需资源数量	用途
Ammo Clip	100 Scrap Metal	弹药，用于装填弹匣。
Small Med Pack	40 Somatic Gel	小急救包，使用后恢复少量生命值。
Medium Med Pack	100 Somatic Gel	中急救包，使用后恢复中等量生命值。
Large Med Pack	240 Somatic Gel	大急救包，使用后恢复大量生命值。
Tungsten Torque Bar	20 Tungsten、100 Scrap Metal	扭把，用于安装在密室大门开关上，帮助玩家开启密室。
Stasis Pack	35 Transducer	静止能量填充包，使用后立刻填充静止能量。

资源种类与获得途径一览

本作中的资源共有六种，玩家可以点开角色菜单查看，它们会被列在界面的右方。除了最后一项资源Ration Seals，其余资源都可以通过杀死怪物和打开场景中蓄物箱和补给箱的方式获得，而清道夫机器人则能够在完成场景搜刮后带给玩家一定量的六种资源，在搜刮资源点时获得的量会相当高。

1.Tungsten：钨，游戏中最重要的资源，除了上述的常规手段外，分解部分高级电路晶片和高级部件也可以获得钨。

2.Semiconductor：半导体，主要用于晶片制作，获得途径自然是分解晶片，同时分解武器部件也能够获得不少的半导体。

3.Scrap Metal：废铁，游戏中最常见的资源，它的获得途径和半导体类似，不过玩家还可以靠着分解弹药来获得废铁。

4.Somatic Gel：医疗凝胶，除了常规手段，惟一的来源就是分解急救包。

5.Transducer：换能器，除了常规手段，惟一的来源是分解静止能量填充包。

6.Ration Seals：兑换券，能够用于购买游戏的资源DLC，这些DLC类似于抽奖箱，能够让玩家获得一定量的资源和随机的武器部件。这种资源只有靠清道夫机器人搜刮资源点后才能获得。

蓄物箱

正如这个选项的名字所示，蓄物箱的功能就是让玩家将存放在RIG物品栏中的道具转移到蓄物箱中，又或者倒过来，取走蓄物箱中的物品。这个界面中的一些功能玩家同样可以在其他界面中执行，包括将物品分享给合作同伴（Share）和分解物品（Sell）等等，但有一个重要功能只能在蓄物箱实现，那就是处理除了装备的两把武器外多出来的枪械，这些枪械会被保存在蓄物箱中，玩家可以在选中这些武器后将它们装备到其中一个武器栏中，又或者将其拆解，重新变回独立的部件，供其他武器使用。

防护服整备装置

玩家在到达罗阿诺克号并进行了一定的流程就便会遇到这个装置，它的用途有两个，一个是更换艾萨克的防护服外观，也就是第一个选项Change Suit，能够更换的服装会随着流程进行而出现，通关后和下载DLC都会获得额外的防护服造型。第二个则是升级RIG装置（Upgrade RIG），被细分为三项，下面将会详细列出每一项的升级内容。

RIG升级内容一览

升级项目名称	所属分类	效果
Hit Points	RIG	提高玩家的生命值上限。
Air	RIG	提高玩家的氧气值上限。
Armor	RIG	提高玩家的伤害抵抗能力。
Eneagy	Stasis	提高玩家的静止力场能源上限，增加短时间内的可发射次数。
Duration	Stasis	提高玩家的静止力场作用的持续时间和影响范围。
Recharge	Stasis	减少玩家的静止力场能力开始恢复前的等待时间。
Damage	Kinesis	提高玩家用TK能力举起物品射向敌人时造成的伤害。
Range	Kinesis	提高玩家TK能力能够生效的距离。



无限弹药良性BUG

这个BUG实现的方法很简单，带来的好处却很大，使用后玩家在游戏中上弹时将不会消耗背包中的弹匣，所以虽然玩家仍然要上弹，却不会出现弹药短缺的问题。而且，这个BUG不但使用起来简单，还可以在各种模式中通用，所以想要较为轻松地通过经典模式、生存者模式和硬核模式的玩家同样可以受惠。另外，这个BUG还可以在合作模式中使用，约上一位好友双双用上此BUG，哪怕是最高难度也足以横扫千军了。

使用方法

选择单人战役，然后进入最后一项武器测试间，在这个模式中，弹药是无限的，方便玩家测试自己新组合的武器。这时候按下START，选择第一项回到检查点，然后再按下START键，选择最后一项保存并退出。这时候如果玩家进入游戏战役，上弹时就不会消耗背包中的弹匣。

注意事项

这个BUG基本上是半永久性的，玩家在使用后无论是退出战役还是干脆关闭整个游戏，下一次读取存档时仍然有效，只有少数剧情点会令这个BUG失效，包括一开始艾萨克在太空遇到Slasher、进入第十八章和第十九章时这个BUG都会暂时失效，而玩家重启这个BUG的方法就是再重复一次开启BUG的过程，非常简单方便。

刷资源

这个严格来说不是BUG，是游戏本身就如此设定，因为游戏存在检查点，而玩家在任何地方保存退出后再读取游戏，都会在检查点出现，利用这个机制，玩家可以在到达另一个检查点前疯狂搜刮资源，然后保存退出，这时玩家身上的物品和搜刮的资源都会被保留，但在重新进入游戏时，在检查点之后出现的资源箱、资源点和怪物都会刷新，靠着不断地搜刮然后保存退出，玩家可以刷到不少资源。

如果配合无限弹药的BUG，玩家可以在有大量Feeder出现的场景不停地刷，这种怪物被杀死的瞬间就会掉落身上携带的物品，可以省下玩家踩尸体的功夫，加上每次出现都是一大群，可以保证玩家的收益足够高，想要令流程更轻松的玩家可以考虑使用这种方法刷一下。



剧情流程攻略

序章：起始 Prologue: Beginnings

剧情

200年前，在被冰雪覆盖的陶·沃兰提斯（Tau Volantis）行星上，提姆·科夫曼（Tim Caofman）正在风雪中艰难地执行着一项任务，他的对手是可怕的尸变体（Necromorphs），这些因神印力量而产生的怪物拦在了提姆寻找目标的路上，而在他的通讯器中，厄尔·塞拉诺博士（Dr.Earl Serrano）正在不断地催促提姆加快脚步。终于，一段惊险的战斗后，提姆在一艘坠毁的飞船上找到了那个名为“圣典”（Codex）的神秘装置，然而等他九生一死地回到基地时，等待他的却是满地的尸体，和死亡的命运。基地的指挥官马哈德将军（General Mahad）在绝望中杀死了提姆，紧接着举枪自尽，而圣典，则在被删除资料后遗落于风雪之中。



难点提示

1. 系列老玩家都知道尸变体的弱点往往不是脑袋，而是肢体，各位本作才开始接触的新玩家也要记得这个守则。序章的默认武器要打中肢体还不太容易，建议对准目标的肩部附近开枪，增加命中手臂的机会，又或者干脆打它们的脚。

2. 在飞船残骸快要坠毁的逃跑阶段，左摇杆负责角色移动，LB键/L2键负责跳跃，在冰壁上碰到有走不过去的隙缝时就要通过跳跃来跨过。注意躲避落地的引擎引发的火球，然后在滑行阶段躲在飞船左翼的导弹和引擎之间的空隙中，之后就是纯粹的剧情阶段了。

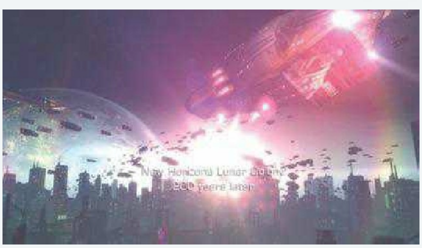
第一章：暴乱中的觉醒 Chapter 1: Rude Awakening

剧情

200年后，月球上的新地平线殖民地中，艾萨克·克拉克（Isaac Clarke）正在他的家中倾听着信息留言，手中拿着的，是他和艾丽·郎福德（Ellie Langford）已经被撕成两半的合照。逃离了泰坦星殖民地后，两人的关系一度变得非常亲密，然而在对待神印（Marker）的态度上，两人逐渐变得南辕北辙，艾萨克已经厌倦了和任何神印扯上关系，只想要安静地生活，而艾丽却认为神印带来的危害必须被终结。两人渐行渐远，现在，艾萨克留在了月球殖民地，而艾丽则在留言中告诉他，自己已经找到了新的人生方向。

处于悔恨中的艾萨克几乎没有察觉到自己房门突然打开了，他巍巍颤颤地抓起了离子切割枪想要保护自己，却被早已跑进屋中的男子制服。约翰·卡弗中士（Sergeant John Carver）和罗伯特·诺顿上尉（Captain Robert Norton）并不想要伤害艾萨克，他们按照艾丽的请求而来。艾丽正在执行一项重要的任务，并且在不久前失去了联系，而她最后留下的讯息，就是让诺顿前去寻找艾萨克。

这时，“轮回”组织（The Circle）的士兵已经与诺顿手下的地球防卫部队开始了激烈的交火，三人匆匆撤离，



之后艾萨克还被爆炸推到了下水道中，一番交战后他艰难地来到了撤离点，却发现该处的士兵已经被悉数消灭，而轮回组织的领导者雅各布·丹尼克（Jacob Danik）正在等着艾萨克的到来。这个统一教（Unitologist）旗下武装部队的领袖还是个狂人，他炸毁了殖民地中的神印实验室，让包裹在其中的神印暴露出来，也令整个月球陷入了尸变危机中。

艾萨克躲过了丹尼克的处决，摔落在尸堆中，神印的影响立刻就对部分尸体产生了作用，死去的地球防卫军士兵化为怪物向着艾萨克扑来，不过却敌不过对此早已有着丰富经验的艾萨克。在尸变体和轮回组织士兵的夹击中，艾萨克惊险地与诺顿的飞船汇合，最终逃离了月球。

难点提示

1. 刚开始玩家会遇到的敌人都是人类，弱点自然是头部，快速地用爆头杀死他们即可。

2. 在遇到尸变体前的战斗都不难，而在遇到尸变体后，玩家除了需要迅速地改变战术，集中攻击敌人的肢体外，还要记得小心地上躺着的尸体，它们有可能是尚未进入警戒状态的敌人。

3. 在一个有水果摊的街道处会遇到大量尸变体袭击，记得多多跑动周旋，被前后夹击可就死定了。

4. 在火车站处，先观察上方的屏幕，然后按照指示来拉动车厢。先是左方的一号车厢，找到车身上的蓝色LOGO，那就是能够使用TK能力移动的标志，举枪，对准标志处按B键/○键，推动右摇杆把车厢拖到中央的圆盘处，等车厢调转方向后，继续推动车厢，将其推进前方的空轨道处，然后再把二号车厢拖到中央即可。

5. 火车上遇到的仍然是人类敌人，爆头杀死即可，之后跳上飞机起落架，会有一次简单的QTE，连打A键/× 键即可。

第二章：独力奋战 Chapter 2: On Your Own

剧情

从医务室中醒来，艾萨克了解到了三个事实。一，约翰·卡弗中士有个可爱的孩子，二，这个孩子和他的母亲都被丹尼克杀死了，三，这种经历让卡弗变成了一个相当难相处的人。但和他身处的飞船尤朵拉号（USM Eudora）遭遇到的危机比起来，卡弗的坏脸色简直不值一提。一行人来到了艾丽最后失去联络的地方，陶·沃兰提斯行星附近的空域，但当他们锁定艾丽发出的求救信号，并发现一个残缺不全的小行星后不久，就遭遇到了危机，整个太空区域中不但布满了飞船残骸，而且还有大量的宇宙水雷，尤朵拉号被炸毁，艾萨克拼死找到了一件太空船外活动防护服（EVA Suit），然后护送着带有其他飞船成员的密封舱来到了求救信号的发送地点：罗阿诺克号（CMS Roanoke）。



难点提示

1. 飞船上的逃亡阶段其实很简单，一路往前跑然后等待进入剧情即可，进入太空后，飞到密封舱附近，按照箭头提示用TK能力移开两个固定锁，然后飞到舱口下方的屏幕处按A键就可以释放密封舱。后面的飞行阶段则需要小心躲避前进路上的飞船残骸，并记得举枪击破迎面而来的地雷，最后遇到一个无法躲避的大残骸时，躲在前方飞行的密封舱之后即可。飞行时的操作是左摇杆控制方向，LB键/L2键负责加速飞行，举枪射击的操作和平常一样。

2. 靠近可以行走的平面后，艾萨克脚下会出现绿色的提示，这时候按下LS键/L3键可以启动重力靴，恢复地面行走状态。

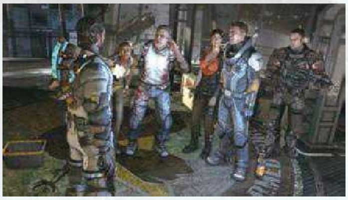
3. 遇到有蓝色旋转标记的大门，举枪后用TK能力锁定，然后连按B键/○键旋转即可打开。

第三章：罗阿诺克号

Chapter 3: The Roanoke

剧情

艾萨克在船中遭遇了更多的尸变体，而当他一路杀到信号的发送地点并找到艾丽和其余两位幸存者时，却悲哀的地发现，她真的如留言中所说地找到了人生新方向，而且还成为了罗伯特·诺顿上尉的女友，这也是诺顿拼命要前往这里拯救艾丽的原因。同时，通过在船上的探索和艾丽的话语，艾萨克了解到200年前，这里曾经有一支舰队试图解决神印带来的问题，他们发现其实所有的神印都只是一个接收器，它们那无尽的能量正是来自于陶·沃兰提斯行星，也就是说，这里就是神印的母星，而通过关闭在这星球上的神印力量之源，他们就可以解决神印为人类社会带来的危机。



难点提示

1. 玩家将会遇到Slasher，这些最常见的尸变体像个茧子一样挂在通道上，玩家可以提前攻击茧来削弱他们。Slasher的攻击方式就是靠近玩家然后跃起，用变形成镰刀状的双臂攻击玩家，他们弱点自然也是手臂，不过打断双腿也可以一定程度上削弱他们的移动能力。

2. 在需要浮空飞行的通道中遇到的Lurker是种非常弱小的敌人，平常它们移动时不需理会，等它们伸出三个能够发动远程攻击的肢体后，切断这些肢体就可以快速杀死它们。

3. 发电机处玩家需要重启三个发电机，先是用TK把上方的铁架拉到最下方，然后旋转中央的蓝色转动按钮即可，期间会有敌人来袭，发电器附近的环形通道较窄，注意躲避，尤其是后期出现的Lurker会爬到场景的上方发动远程攻击，玩家有可能会因为观察不到敌人而被偷袭。

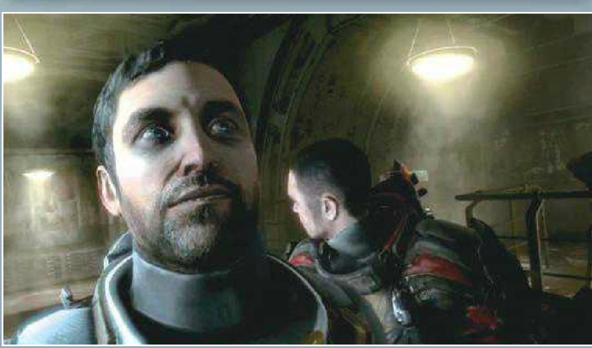
第四章：历史的余烬

Chapter 4: History's Ember

剧情

艾丽请求艾萨克前往罗阿诺克号船长的办公室寻找关于摧毁神印的线索，他解决了发电器处新出现的触手状怪物，并且在船长室发现了大量的神印图案。艾萨克脑中曾经被植入过的神印知识令他陷入了恍惚状态，不过正在此处等他的卡弗粗暴地令他清醒了过来。艾萨克发现，船长正在努力制造一个类似密匙的物品，能够操纵一台机器，而这台机器则控制着所有的神印，并且能够用于关闭所有神印。

但这时艾丽与诺顿的意见出现了分歧，诺顿只想带着所有人赶快离开，而艾丽则执意坚持要前去陶·沃兰提斯行星寻找关闭神印的方法。不过无论是哪一个方法，都需要找到一艘能够继续使用的飞船。艾丽的两位同事之一，奥斯丁·巴寇尔（Austin Buckell）认为这些船只的残骸中，最大的一艘船特拉诺瓦号（CMS Terra Nova）上会有备用的飞船。而另一位同事珍妮弗·桑托斯（Jennifer Santos）则找到了一台位于罗阿诺克号附近的小型飞行器，这台机器曾经被用于来往各艘大型飞船之间，艾萨克可以加以利用。



难点提示

1. 发电机处新出现的触手状怪物弱点极其明显，玩家可以躲在电梯处直接远远地解决第二个，然后启动发电机，赶走挡路的肉须状有机体，这时候第一个触手才会出现，按照提示用静止力场停住它的扭动，然后趁机猛攻弱点。第二个发电机处，拉下铁架后会有敌人出现，解决后再转动蓝色按钮。两个触手会和大量敌人一起出现，建议退回第一个发电机处，解决其他敌人后再消灭两个触手。启动第三个发电机，就可以从来时的大门处离开。

2. 通风管道处，因为电力已经恢复，风扇也开始转动，拦住了玩家们的路，用静止力场减缓风扇的转动速度后飞过去即可。

3. 解除门锁的小游戏很简单，左右摇杆分别控制一个光标，移到发光的圆点处，确保两个光标都对上后按下A键/×键，直到所有的圆点都被点亮即可。两个光标不能重叠，而且圆点之间会有线路连通，所以玩家只能沿着线路一个个圆点地移动光标，后期这一类游戏中路线会变得相当复杂，玩家最好多多练习左右一起移动光标，方便以后解决这一类小游戏。

4. 出电梯后，左转，然后立刻射击墙上的鹿头标本，可以获得成就/奖杯"Under a Buck"。

5. 新敌人Leaper造型有点像蝎子，它的下半身变成了一条有尖端的尾巴，行动迅速，不过因为只能依靠两只手快速爬动，玩家只需要废掉它们一只手，Leaper就只能在地上慢慢地爬，迅速废掉另一只手就可以解决它们。

6. 一个有三个门的房间中，玩家首次经过时，侧面的门被锁住，如今已经打开，进去搜刮电路晶片和补给品吧。

7. 来到有工作台的房间后进入开启的侧门，会遇到防护服整备装置（Suits Kidsk），如果手头资源充足，玩家可以升级一下自己的RIG装置。

8. 前往外太空后，玩家会接到关于前往格里利号（CMS Greely）的支线任务，如果你想要更多的资源和武器部件，可以前往一探究竟。

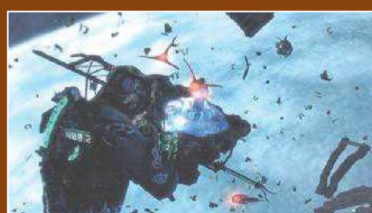
9. 在太空飞行时，艾萨克背后的界面中将会标示出玩家还有多少剩余氧气，补充氧气的方法很简单，寻找漂浮的氧气瓶或飞船残骸表面标有氧气标志的储存格，用TK能力将氧气瓶拉到艾萨克身旁，保持TK状态，然后按A键/×键，就可以使用氧气瓶并将氧气值恢复到最高上限。如果你觉得自己飞得快要上下颠倒看不清方向，按下RB键/R2键，艾萨克会自动恢复到正常方向。

●支线任务：格里利号

乘坐小型飞行器就可以到达格里利号，这里的大厅区域有一个需要用扭把开启的密室，如果玩家手上的钨足够多，可以做一个扭把开启密室拿取资源和武器部件。播音室中需要玩一个调整电压的小游戏，规则很简单，调整电压令右边能源表的指示针停在绿色区域即可。开启电源并回到大厅后，可以前往两个蓄物柜附近的厕所，里面有晶片可拿。

取得门卡的能源室中需要打开发电机的面板然后取走关键部件关闭，用TK能力打开门卡封闭处，回头前往大厅需要门卡的房间，调查里面的个人电脑就可以结束这个任务。

●合作支线任务：布希勒夫号



布希勒夫号（CMS Brusilov）是小型飞行器的可选目的地之一，这里需要玩家进行双人合作才能够入内进行分支任务。这艘船外的空域有一个Nest，会远程放出三个爆炸物，而且身体上的三个弱点经常扭动，非常难命中。因为之后进入布希勒夫号时还会继续遭遇一段时间的真空状态，建议这里不要理会Nest，或者直接用静止力场速杀，然后进入布希勒夫号。

船内的首要任务是启动生存维持系统来恢复氧气供应，前往该系统的路不长，而且路上有氧气瓶为玩家补充氧气，不要错过。敌人主要是Waster和Lurker，前者不算有威胁，后者有时候会躲在墙壁的黑暗角落中对玩家发射尖刺，要从尖刺的轨迹判断它的位置。生存维持系统附近有不少Lurker，玩家可以采取一人重启系统，一人负责掩护的方式来解决这里的谜题。

重启系统后，船中恢复氧气供应，回到之前的控制室，按照提示走，路上玩家会遇到体型较大的尸变

体 Pregnant，它们的行动方式类似 Slasher，不过巨大的腹部中装满了 Swarm，所以千万不要击打腹部，而击打腿部因为有击中腹部的风险，同样不建议打，最好的对付方法就是用静止力场定住对方然后把脑袋和双手都切掉。之后玩家会遇到需要两个人解决的移动圆点谜题，一个玩家负责一个光标，都是使用左摇杆控制，两人分别把光标移动到发亮的圆点上，按下确定键，直到所有圆点发亮即可。

进入里面有神印的房间，击退一大波敌人，就可以打开大型补给箱拿取奖励了，之后按照提示离开即可，路上还会再遇到真空状态，为了避免氧气耗尽，碰到敌人要速战速决。

第二个战斗区域的解锁方式是连接电路，每个圆盘面板上有三个接口，这些接口有几种类型，只有同类型的接口相交才能产生电流，用 TK 能力调整每一个圆盘的接口，使得所有接口相交时都产生电流就可以解开机关。之后的发电机处，对着房间里有蓝色标志的风扇使用静止力场，然后在其转动减缓时用 TK 能力把所有三个电源都取出来即可消除重力区域。

来到之前被重力区域封锁的电梯前，先来到二楼，搜刮到一张 ID 卡后再前往三楼，乘搭升降梯来到顶部，打开箱子搜刮一番，然后来到外面迎接最后一次大战，任务在战斗后就算是结束了。

第五章：预料中的延误

Chapter 5: Expect Delays

剧情



艾萨克通过飞行器到达了特拉诺瓦号，但在队伍之中没有人知道到底飞船停留在哪里，艾萨克不得不出发去寻找。很快他确认了飞船的地点，但并不确定这船可以飞起来。这时，巴寇尔提醒大家，四周的太空中充满了飞船的废弃部件，用于修复一艘飞船是完全足够的。解除了运输带阻塞，并逃离了再生怪物的袭击后，艾萨克乘坐着运输舱，朝着特拉诺瓦的中心驶去。

难点提示

1. 特拉诺瓦第二层玩家将会遇到一个新的小游戏，在艾萨克试图重启系统时，玩家需要观看上屏的方框，框中的指针就是玩家目前左摇杆推向的方向，改变方向直到指针顶部和方框内部都变成蓝色，然后按下确定键，如是三次，就可以重启系统。

2. 在有大量货柜的仓库区域，玩家会获得第一台清道夫机器人，使用方法很简单，听到提示音后，举起清道夫机器人，朝着显示面板上指示的方向靠近，提示声音会越来越响亮，直到清道夫机器人的界面变成绿色的虚线框后，按下射击键放下机器人，它就会开始搜刮物资。

3.Swarm 是一群蜘蛛状的小虫子，它们可以钻进尸体中，将它们变成尸变体，也可以爬到艾萨克身上，使他不停地损失生命值，前一种情况的对付方式自然是趁尸体变化时给予足够高的伤害，让它永远没法站起来。后一种情况则需要连打 A 键 / × 键，被艾萨克摆脱的同时，虫子也就消失了。

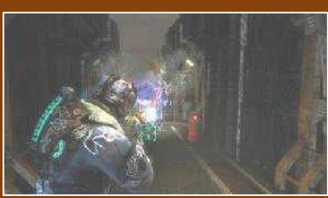
4. 在传输带区遇到麻烦后，玩家会在不远处爬上铁梯后的通道中遇到 Guardian，这种怪物本身黏在墙上动弹不得，但是身体会伸出五只触手，艾萨克只要靠的太近立刻会被秒杀，然后它还会释放 Swarm，把周围的尸体变成尸变体，又或是直接攻击艾萨克。要对付它也很简单，把五只触手统统解决，它就死翘翘了。

5. 运输带控制处的小游戏就是拼图，找出左右两个货物可以拼合的地方，将所有货物两两拼好就可以保持运输带畅通无阻了。

6. 再生怪 Hunter 是打不死的，善用静止力场拖延它的行动，如果觉得他追得太近，可以考虑把它的脚削掉，四肢被打掉后，它会进入需要持续一段时间的再生阶段，必要时可以把它打进这个阶段，争取一点时间。

●支线任务：指挥塔

指挥塔（Conning Tower）位于运输带的中部站台，这个任务的特点就是各种陷阱和小游戏，还有在有限空间内的高难度战斗。战斗的标志很明显，如果你发现房间当中每个通风口都绑了炸弹，那你在这个区域就有一场硬仗要打了，利用场景中的爆炸物和静止力场能源解决敌人，然后打破门禁即可继续前进。陷阱方面要简单一些，电流可以通过打破附近的保险丝来解除，反重力区域需要躲开然后关闭电源，在前去关闭电源路上玩家还会遇到一个密室，记得准备好扭把。



第六章：修复与起航

Chapter 6: Repair to Ride

剧情

一番周折后，艾萨克再次摆脱了再生怪物的袭击，来到了飞船的所在之地。他在巴寇尔的指导下修复了飞船的导航系统，还为飞船填充满了燃料，没想到艾丽在测试飞船运行程序时失误启动了发射流程，差点让艾萨克葬身火海，幸好艾萨克还是想办法逃离了险境。惟一令他感到困扰的是，诺顿显然认为艾萨克同意艾丽前往陶・沃兰提斯行星是为了展现自己的男子气概，并夺回艾丽的心。诺顿通过私人频道警告艾萨克这是不可能的，然后粗暴地切断了对话。



难点提示

1. 启动机库站台的电梯时，Hunter 会再一次来袭，把他大卸八块或者用静止力场减速，然后等待电梯到来即可。

2. 放飞船的仓库会有大量的 Exploder 出现，怪如其名，就是身体上拖着一个橙红色的囊肿体，击破这个囊肿体就会发生激烈爆炸，如果艾萨克在爆炸范围内就会受到重创。这种怪物对付起来倒也简单，远远地一枪打中囊肿体就可以把 Exploder 炸个粉碎。但如果玩家想要利用囊肿体，可以直接攻击 Exploder 孱弱的本体，击碎它的肢体后囊肿体会掉落下来，用 TK 能力举起后，可以当做爆炸物使用。

3. 仓库会有一台升降机来往于飞船左右两个平台和中央，玩家可以先搜刮电梯所在的左方平台，然后前往右方，取得三个导航系统所需的部件后，可以在右方平台的工作台上组合起来，期间记得先杀光敌人。

4. 填充飞船的燃料时，玩家需要用 TK 能力把输油口插进飞船当中，之后遇到艾丽误开启发射流程时，躲开火海沿着飞船后部跑，两个引擎会有短暂的喷火停顿，趁机跑过去即可，路上遇到的敌人能躲就躲，而且不要冲得太猛，免得跑进火焰当中。重新来到飞船头部侧面的平台时，玩家需要启动升降台并等待其降下来，这时会有 Hunter 再次出现，老办法，大卸八块或者静止力场侍候。来到上方平台后更是有两个 Hunter 向玩家夹攻，记得先去呼叫能够在平台间移动的升降机，然后再想办法对付两个 Hunter。之后来到对面的平台，按照指示前往电梯逃生即可。

5. 接着是爽快的炮塔扫射阶段，玩家需要做的是不断地破坏那些卡住两个转动轴的油桶，同时消灭任何出现在自己面前的敌人，这要求玩家善用油桶的爆炸效果，只要不是卡住转动轴的油桶，可以放一放，等敌人太多时立刻击破油桶，连环的爆炸可以产生清场效果。

6. 进入太空飞行阶段，玩家可以直接飞向目的地，也可以探索一下这片区域，小心 Cysts，它们是一些长在残骸上的囊肿体，本体不会移动，但会吐出小型的水母状爆炸物攻击艾萨克。同时也要小心场景中的宇宙水雷，它们靠近艾萨克时会发出特殊的音效，听到音效就要小心躲避了。

第七章：挣扎求生

Chapter 7: Mayhem

剧情



虽然飞船已经被带到罗阿诺克号，但是它并不完整，艾萨克还需要帮助巴寇尔寻找飞船的引擎，并且在罗阿诺克号附近的卫星上寻找飞船的导航资料。当飞船整备完毕后，艾丽和诺顿再一次因为是逃离这里还是降落到行星上而发生了争吵，虽然诺顿极力反对，但艾丽最终说服了包括卡弗和艾萨克在内的大部分人。于是，一行人向着陶・沃兰提斯行星开始了注定凶险无比的降落之旅。

难点提示

1. 回到小型飞行器上，前往格里利号，如果玩家之前还没有进行支线任务，现在是个好时机。前往废弃飞船的引擎处，将引擎上方的挡板全部用 TK 能力卸开，然后再用这种能力把引擎拖出飞船残骸之外，就可以离开了。

2. 罗阿诺克号外的卫星并不止三个，所以玩家寻找导航资料并不难，靠近卫星然后按下调查键即可拿到资料。在太空中惟一需要小心的只有 Lurker，但因为太空中不太好分辨距离，如果离得太远，枪械对它们的肢体杀伤力会下降，玩家最好先迂回靠近再消灭它们，又或者干脆无视它们，得到导航资料就离开即可。

3. 降落陶・沃兰提斯行星的过程比较麻烦，玩家需要用左摇杆控制飞船飞行，右摇杆控制瞄准框锁定那些用红色标出的障碍物，然后发射导弹将它们消灭。飞行途中记得要保持机身对准蓝色方框组成的降落线路，某些时候玩家会因为躲避障碍物而暂时离开线路，记得躲开后立刻回到轨道上即可。当进行到需要重新封闭氧气管时，一直推动左摇杆，直到艾萨克可以自由移动后，用 TK 能力放回掉落的氧气管，然后将三个氧气管的按钮都再旋转一次，就可以恢复。因为剧情需要，无论玩家降落技术再怎么好，坠机都是在所难免的。

第八章：突破障碍

Chapter 8: Off The Grid

剧情

降落的过程代价惨重，诺顿的部下罗森（Rosen）和洛克（Locke）在碰撞意外中惨死，最后飞船坠地时断成了两截，艾萨克与艾丽等人失散了，而且防护服受了损伤，在冰天雪地中无法维持自己的体温。他靠着沿途的火堆保暖，找到了飞船的另一半，艾丽留下了一段视频，告诉艾萨克一行人将会去寻找能够保暖的地方，并且为艾萨克留下了路标。最后，艾萨克在一栋建筑中找到了巴寇尔，他们在这里找到了雪地防护服，但是数量并不够，最后，巴寇尔牺牲了自己，让其他人穿上防护服继续走，这个勇敢的老人孤独地冻死在了这栋建筑中，惟一给艾萨克留下的信息是，建筑物下层可能还有更多的雪地防护服，但是，也会有更多的尸变体存在。



难点提示

1. 因为头盔受损，艾萨克无法保持体温，玩家需要按照提示一路利用火堆和各个中途站小房间来恢复自己的体温，体温的最高上限是 37 度，跌至 0 度艾萨克就会冻死，在室外，这个温度会不断下降，而在室内，就算没有加热装置，体温也会停止下降，所以一旦发现自己的体温不足以撑过接下来的路程，请立刻折返并寻找热源恢复体温。

2. 找到飞机残骸后，观看艾丽留下的视频，然后沿着他们留下的信号棒走，路上会有几个小房间，可以通过开启房间中的发电机来启动发热板并恢复艾萨克的体温。敌人会从雪中突然冒出来，除了 Waster 外，还有新怪物 Spitter，它们在近战时的表现和 Slasher 差不多，只不过在远程时会放出尖刺攻击，对付起来也不难，但切记不要过度纠缠，免得体温下降得太厉害，使得玩家只能折返恢复体温。

3. 看到有信号棒的地方记得观察，发现有一堵不需要门卡的大门后记得打开，只有在这个区域更换适合雪中行走的防护服后才可以继续前进，而这里也是进入第九章的剧情点。

第九章：挺进

Chapter 9: Onward

剧情



成功地换上了雪地防护服，艾萨克在风雪中继续前进，期间几乎因为地基崩塌而葬身雪中，但他最后还是到达了基地，还赶走了一头强大的怪兽。艾丽对于能够和艾萨克安然汇合感到非常高兴——或许表现得有点过于高兴了，让诺顿很是妒忌。不过在三人的争吵中，女黑人珍妮弗・桑托斯突然声称她知道神印的源头，那台机器在哪里。虽然基地中的电子数据被摧毁了，但文字档案则没有，她发现基地中正在进行一项实验，用于追踪发送给神印和各种尸变体的信号，如果众人重复这项实验，就有可能找到机器在何方。

难点提示

1. 电梯处的解谜很简单，在发电机房间中选一个尺寸合适的齿轮，装到电梯旁的齿轮空缺处即可。

2. 开启电梯后，玩家会在下层遇到 Feeder，它们成群出现，特点是对声音特别敏感，被光源照射也会进入战斗状态，但如果玩家选择从它们身边潜行而过，则它们有可能根本不会感觉到玩家的存在。如果觉得有的 Feeder 拦在路上不好躲开，用 TK 举起瓶瓶罐罐之类的杂物丢到场景的另一边将它们引开也是可行的。Feeder 本身相当弱，但数量很多，玩家对付起来会需要花点弹药才能杀光，所以对付它们时可以按照自己的情况量力而行。如果玩家需要解除成就 / 奖杯 “Hungry”，这里请潜行躲过 Feeder，到达泵房区域即可。

3. 泵房处的机关分为两部分，先是拼接电路打开大门，然后是用静止力场减缓带尖刺的推板的速度，趁机走到出口处。期间会有 Feeder 骚扰，解决它们后再解谜，避免干扰。之后在发电机控制室处取得一张门卡，可以用于返回之前遇到需要门卡的大门，进行支线任务。

4. 后面遇到的 QTE 部分相对复杂一些，不过主要也是靠 A 键 / × 键和左摇杆互相配合，按照艾萨克背上出现的提示按键即可。

5. 到达基地后，玩家将会开始和 The Snow Beast 的战斗，流程很简单，首先，它会在背上冒出三根带荧光的触手，每被玩家切断一根触手，它就会发动一次冲锋，记得提前侧向奔跑躲避，三根触手都被破坏后，它会露出口中的三个圆球状弱点，玩家击破其中一个后，BOSS 将会重新收起弱点，然后背上重新生长出三根触手。玩家只要保持这个循环，直到 BOSS 口中三个弱点都被击破，它就会逃跑，并开出新的道路。注意，三根触手中，中央的一根很好命中，但左右两根都被 BOSS 的双脚挡住，很难在正面击中，建议对 BOSS 使用静止力场，趁着它被减速时立刻切断其余两根触手。

6. 战胜 BOSS 后乘坐升降梯进入一个开阔的中庭区域先朝着右边走，重启门锁后进入仓库，杀死一群 Feeder 后可以搜刮一下这里的物资。

●支线任务：补给站

补给站（Supply Depot）就在玩家前往取得雪地防护服的房间路上，里面的流程比较单调，解除一个门锁后，杀死几批 Slasher，在一个有统一教献祭仪式的房间中，Slasher 和会喷吐酸液来减缓玩家移动速度的 Puker 一起出现，杀光后门才会开。

另一个有大量 Slasher 和 Puker 的房间中，玩家需要用 TK 能力把电源放到另一个电源槽中打开门，不过玩家可以先尝试右方的门，里面会有 Slasher 突然袭击，但也有枪械部件可拿。下一个房间，重启升降梯让其落下，解决几个 Slasher 就可以继续前进。

经过一个需要放下吊桥的房间后，玩家会遇到一个密室，记得准备扭把打开。来到中央有一台升降机的区域，启动后会引来一大堆 Feeder，如果玩家火力充足，个人建议玩家躲在入口处左方的死路中，直接把冲过来的敌人一个个解决掉，不过注意这个位置头顶上有一个通风口，玩家最好装备有强大推力的武器，先把落下的敌人推开，再用其他武器解决掉。升降梯落下后上面放着的就是本次分支任务的宝箱，拿取奖励就可以离开了。

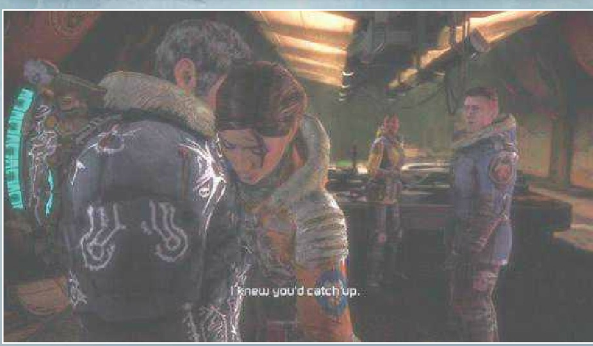
第十章：真相显露

Chapter 10: Now We Know

剧情

才刚刚离开基地，众人就受到了袭击，丹尼克带领着他旗下的轮回组织士兵，竟然追踪众人到了陶·沃兰提斯行星上，艾萨克不得不在人类士兵和尸变体中杀出一条血路。解决了一个疯狂的钻头后，他终于来到了实验场所，但看到的东西比他预料中的还要可怕。这里存放着一只名叫“Nexus”的怪物的尸体，它可以通过模仿神印发出的信号来操纵小型的尸变体，等于是一个活动的小型神印。科学家通过反追踪这个怪物的神经系统来定位那台控制神印的机器，可现在这个怪物被封冻住了，艾萨克必须将其重新加温软化，才可以进入到他体内进行检查。

解决这个问题并不难，在回程路上，艾丽私下与艾萨克进行了个人通讯，她只想为诺顿的行为道歉，没想到却被发现她和艾萨克正在通话的诺顿误会了，两人不得不草草结束通话。成功让怪物的身体加温后，桑托斯给了艾萨克一份蓝图，用于制作一个能够探测怪物神经节讯号的装置，部件可能位于另一仓库中。于此同时，诺顿对于整个计划的抗拒感正变得越来越深，在发现自己无法说服艾丽等人后，他似乎有个一个新计划。



难点提示

1. 剧情对话完成后，玩家可以在会议室找到一个需要扭把的密室，如果玩家没有扭把，可以用会议室内的工作台造一个。

2. 出门后开始和人类敌人交战，老战术，按下右摇杆蹲下，躲在掩体后，用爆头解决敌人。人类敌人的远程火力颇为强大，要速战速决。

3. 后面玩家会遇到人类敌人和尸变体同时登场的情况，战术很简单，找个掩体蹲好，等他们互相对杀完后再去补刀即可。

4. 穿过有一个被冰冻的 Snow Beast 的区域，玩家会遇到大量人类敌人攻击，这里的基本战术是在掩体后躲好然后伺机进攻，同时要记得用 TK 能力把敌人投来的爆炸手雷（红色圆点）和静止力场手雷（蓝色圆点）一一扔回去，保证自己安全。

5. 之后玩家会遇到 Creeper，这一种尸变体的能力有点类似于 Swarm，它会寄生在残缺尸体的脑袋上，控制这具身体行动，而且还懂得开枪，不过准头不怎么样。基于这个特点，Creeper 的弱点就是头，因为它的本体就是一个脑袋，所以破坏头部后它也就被完全消灭了。如果玩家先破坏身体，Creeper 会迅速找附近的尸体继续寄生，所以玩家也可以在触发剧情点前先“毁尸灭迹”，这样一来 Creeper 就无用武之地了。

6. 这一章算得上 BOSS 战的就是试玩版中登场过的大钻头了，战术同样没变，先按照提示把钻头附近的开关打开，释放出钻头，然后的战术就是用静止力场停住钻头，然后射击中央的黄色部位。BOSS 的攻击是一击必杀的，不过玩家只要保持移动，一般不会被钻头追到，麻烦的是在场不断刷新的小怪，如果被它们强迫进入 QTE 状态就麻烦了，所以最好在静止了钻头后立刻用重火力清除身边的小怪，再攻击黄色部位。战斗场地中有补充静止力场能量的装置，要多多利用。

7. 前往屋顶后，先取走一个电源，将其放到屋顶发电机房前方，机房的大门损坏了，只有半条缝，玩家可以把电源塞进去，然后再沿着楼梯来到房间中，将电源放进槽中，期间不时有怪物前来骚扰，老规矩，杀光后再解决谜题。

8. 加热器处的谜题玩法比较直观，在控制台和四个加热器上方都有编号，玩家启动加热程序后，用 TK 能力转动编号亮起的那个加热器的扭把，直到温度达到最高即可。

第十一章：捕捉信号

Chapter 11: Signal Hunting

剧情



艾萨克成功到达了另一个仓库，却发现这里被拆了个底朝天，看来如果这里有另一头 Nexus，恐怕早已逃走了。他在取得装置的部件后回程时再次遇到了那个像是蜘蛛般的怪物，不得不再次出手将其打跑。诺顿在艾萨克回程途中再一次尝试说服他，众人可以夺走一艘轮回组织的飞船，离开这个冰冻的星球。但因为事关人类种族的存亡，艾萨克拒绝了这个提议。

在工作台将部件合成为一支探测器射击枪后，艾萨克收到了桑托斯的进一步提示，他必须进入到 Nexus 的身体，把探测器直接射击到怪物的神经节上，来追踪那台机器的信号。在操作鱼叉枪拉开 Nexus 的胸腔时，艾萨克似乎看到诺顿正在和某人对话，但他一看到艾萨克出现就关闭了通讯。不过艾萨克没空和他计较，因为他的心思全都集中在执行对一头巨型怪物的“尸检”上！

难点提示

1. 在前往另一栋建筑路上，玩家会遇到 Stalker，一种很贱的尸变体，喜欢躲在掩体后，伸出脑袋观察艾萨克，然后趁玩家不备冲出来推倒，成功之后会立刻逃跑，再寻机会进攻。除了在它们冲向玩家时将它们击倒外，玩家可以仔细观察它们的藏身处，等它伸出脑袋时打它们的头。如果正好能够射中它们伸出来的前肢，还可以重创它们。

2. 进入另一栋建筑后，播映室会有一个密室，准备好扭把。

3. 中庭区域有大量 Stalker，因为它们太爱躲猫猫，个人建议玩家们主动出击，逮住它们行踪后就立刻追击，会比守株待兔更好一些。

4. 进入仓库后别忙着下铁梯，先跑去最尽头，往左看，会发现一个升降架，用 TK 能力把一个升降梯吊起到下方平台，再下楼梯。楼下会有三个部件，统统拿齐后再离开。

5. 回到中庭区域，Snow Beast 再次来袭，这次因为场景中有众多障碍物，玩家最好确认自己身后有路走再向它进攻。这头怪物可以摧毁除了中央的大货物堆外的任何障碍物，所以要利用中央货物堆与它周旋。它的行动方式和击败它的战术依旧，先切触手，再打弱点即可将它赶走。过了这场小 BOSS 战后，艾萨克会认为他有需要检查一下武器库，免得里面的武器被轮回组织利用，这时候玩家就



可以进行武器库支线任务了。

6. 回程时遇到几个 Creeper 的地方玩家会看到一个远远出现的红点标志，那是一个手持炸弹的轮回组织士兵，趁着他没靠近远远解决即可。

7. 再次经过与钻头交战的地方时，会有大量怪物出现，作好准备，如果玩家已经在工作台处合成了探测器射击枪，建议先别装备在身上，等到回到仓库后在那里的工作台再装备也不迟。

●支线任务：武器库

武器库（Armory）的内容就和其名字一样暴力，玩家几乎不需要进行任何解谜，惟一要做的就是不停地杀戮。这个区域的入口就在玩家和 Snow Beast 交战的区域，除了前往另一个仓库的门和来时的门，在靠近 Snow Beast 逃跑的地方有第三堵门，门前有着大量的信号棒，非常容易辨认。

在第一个遇到敌人的大厅会有一个需要门卡开启的大门，先不用理会，乘坐电梯往下走，在一个有大量 Feeder 的房间，清场后解除一个谜题，之后的空中通道中会有三个 Slasher 登场，可以先用静止力场停住不停挥舞镰爪的那一个，然后专心对付正在从两边栏杆上爬上来的 Slasher。

遇到房间大门开启过程中变成橙色时，就说明有一场恶战要打了，第一次遇到这种情况时，敌人是 Feeder 和 Slasher，还有会喷酸液的 Puker，空间有限，玩家要小心被围攻。后面的房间中玩家会遇到另一个需要门卡的小门，同样不需理会，倒是房间中的录音挺有趣，内容是序章登场的两个角色：提姆·科夫曼和马哈德将军之间的一段对话。

乘坐电梯来到一个大房间后，会听到两个轮回组织士兵的对话，玩家可以先走出外面引起他们注意，然后立刻缩回电梯附近的转角，因为当他们打算攻击玩家时，会有大量 Feeder 刷新，等它们互杀得差不多后玩家再动手清场即可，不过因为上层也有通风口，如果发现有 Feeder 在自己身边出现，各位玩家还是请动手杀掉吧。一般来说，最后获胜的会是轮回组织的士兵，玩家杀掉他们后可以在下层的控制台处拿到门卡，然后准备战斗吧，会有几只 Slasher 刷新。

接着沿路返回，去需要用门卡的小门处，进入里面的货仓后，会遇到贱贱的 Stalker，还是老方法对付，追杀或是守株待兔。重启门锁来到一个曾经到过的区域，启动小门后，门锁变成橙色，准备好战斗吧，这次敌人只有 Slasher 和 Puker，不过远近互补的组合也足以对玩家造成不小的麻烦了。回到需要门卡的大门处，一打开就会遇到两个士兵，立刻利用掩体躲开炮火然后解决他们。之后来到车站区域，又是轮回组织士兵 +Feeder 的组合，老习惯，先让他们自相残杀，再到玩家自己下手。打开车站中的宝箱拿取奖励，任务完成。

●合作支线任务：考古研究室

考古研究室（Archeology）位于击败钻头后不远处的区域中，玩家如果操纵卡弗，会看到一个哭泣的女人进入研究室里的幻像。乘搭电梯来到里面，再从到达的车站处继续进入另一个电梯，操作卡弗的玩家会看到很夸张的幻象，而操作艾萨克的玩家则不会。离开电梯，爬下空中通道来到一个大房间，玩家们会被 Feeder 和 Leaper 联合袭击，两者速度都很快，先用静止力场拖住



Leaper，然后把身体脆弱的 Feeder 杀死，再回头对付 Leaper。

之后的路上玩家还会遇到几波敌人的袭击，里面甚至包括了 Slasher，来到一个需要用电源开启大门的房间，建议先把电池放在铁梯附近，爬上铁梯再把电源用 TK 能力拿到上层，放进电源槽处，打开上方的大门，可以在里面拿到晶片。接着拿走电池，然后放进房间下层的电源槽，继续前进。路上玩家会遇到可以开启但不是前进方向的门，入内后都会有资源和补给可以搜刮。在一处有工作台的房间中，玩家还会遇到一个密室，如果这时候手上已经有足够的钨，可以做一个扭把打开密室。

终于，进入一个大型的房间后，操纵卡弗的玩家会看到一个大蛋糕，这里就是典型的战斗区域，敌人主要是 Feeder 和 Leaper，玩家们只要启动中央的升降机，就可以开始战斗，击败所有敌人后，大型补给箱降下，拿走奖励然后就可以离开了。

第十二章：尸检

Chapter 12: Autopsy

剧情

尸检的过程非常惊险，艾萨克每击中一个正确的神经节都会引来一群怪物的袭击，过程异常刺激。最后，桑托斯终于追踪到了讯号，信号来自于山上的另一个研究基地，他们可以从山路上的通道前往那里。诺顿对此表示反对，并且在发现自己阻止不了艾丽后，他竟然不打开升降机的门，想要把艾萨克直接困住。

当艾萨克赶到出口时，最糟糕的情况发生了，原来，诺顿在发现自己无法阻止众人执行在他眼中的“自杀任务”后，竟然偷偷联络了丹尼克，他想要以艾萨克为交换，得到其他人安全离开这个星球的机会。艾萨克发现了这一点后，愿意牺牲自己让其他人离开，但丹尼克毫不犹豫地食言了，他认为要让众人合为一体，就只能通过死亡来达成，所以包括艾萨克在内的一行人都得死！

危险时刻，艾萨克和卡弗通力合作，解决了轮回组织的士兵并赶走了丹尼克，没想到另一头从仓库中逃跑的 Nexus 这时突然出现，随即和艾萨克展开了一场恶战。从体外打到体内，连艾萨克都不敢相信自己竟然击杀了这么个巨型怪物。但他才刚刚脱险，肚子上就挨了一脚，诺顿把所有的不如意都怪到了艾萨克身上，还想要开枪杀死他，最后，艾萨克被迫自卫，一枪打爆了诺顿的脑袋。

难点提示

1. 尸检的流程很简单，先找到随便一个亮着黄色光的神经节，用探测器射击枪对着它射击，这时怪物的身体防御机制会发动，一些有着黑色身躯的加强版 Feeder 会出现，最好躲回升降梯里面，等它们跑到入口处时一个个解决掉。杀完一波后，用探测器射击枪对准每一个神经节，如果听到连续的提示音，继续对其发射探测器，然后迎战刷新的 Feeder，直到桑托斯获得足够强的信号为止，就可以离开。

2. 诺顿离开后，用 TK 能力转动升降机旁边的操纵杆就可以打开门。记得先去仓库下层工作台把武器换回来，再出门。

3.Nexus 的行动非常有规律，它会先用两只巨爪各攻击艾萨克一次，然后是放出几个橙色的卵，里面会孵化出 Feeder 和 Slasher，同时露出自己的心脏弱点。消灭小怪然后对心脏造成足够高的伤害，Nexus 会出现受创动作，喷出几个橙色的卵，然后发动吸食攻击，这时候玩家需要攻击



他口中的四个闪光部位，击破其中两个就可以中止吸食攻击，如此循环两次，玩家就会通过这一阶段，然后被Nexus吸入肚子中。

4. 第二阶段，玩家位于Nexus的胃中，胃酸会不断损耗防护服，注意艾萨克肩膀右侧的数值，到0则艾萨克死亡。玩家的对手是Nest，这种怪物变成了Nexus体内的器官，它们本体不会移动，但是会在伸出有三个黄色弱点的触须时发射水母状的生物来攻击玩家。玩家需要摧毁三个弱点来杀死Nest，但这种弱点会不时缩回保护膜内，而且本身会不断剧烈摆动，很难瞄准，建议抓准机会用静止力场将其定住，然后一次过解决三个弱点。杀死三个Nest后，玩家会被排出Nexus体外，结束BOSS战。

5. 和诺顿的冲突会是一个短暂的QTE，记得连打A键/× 键。

第十三章：抵达天际

Chapter 13: Reach for the Sky

剧情

杀死诺顿或许并不是艾萨克的错，但是这所造成的影响却非常大，艾丽几乎无法接受这个事实，桑托斯也对队伍再一次减员感到非常难受，大家陷入了一场小小的争吵中，最后，艾萨克说服了大家继续前进，显然在风雪中争吵并不是什么明智之事。在探索路上，艾萨克试图对艾丽道歉，却只是引起了更多的争吵，两人刚刚有点回暖的关系似乎正因为诺顿的死亡而变得支离破碎。在放下一个升降机后，艾萨克却听到了艾丽一行人的惨叫，他不得不加快脚步试图和他们汇合。

幸好，不久后，艾丽重新联络上了艾萨克，他们度过了危机，而借着重新开始对话，艾萨克终于把两人之间紧张的关系再次缓和了下来。或许是艾丽想通了，她起码不想要在一天之内失去两个自己生命中最重要的人。在艾萨克把升降机拉上山顶时，桑托斯犯了恐高症，艾萨克不得不让她说些什么来分散注意力。她提到了，想要关闭控制所有神印的机器，必须使用一个名为“圣典”的装置。想要得到这个装置，他们需要像200年前的军队一样，亲自通过罗塞塔项目做一个。

终于，通过艾萨克的努力，升降机来到了顶部，这时，桑托斯却为她的磨磨蹭蹭付出了代价，当卡弗和艾丽走出升降机后，那头蜘蛛状的怪物袭击了升降机，最后，艾萨克和桑托斯一起坠落到悬崖下，桑托斯立刻身亡，而艾萨克要面对的，则是那头一直阴魂不散的怪物。

难点提示

1. 攀山的操作和下降差不多，不过玩家不能用LB键/L2键纵向跳跃，只能横向。途中记得躲避掉落的岩石和崩塌的山体，到达终点后按A键/× 键就可以爬上顶部。

2. 山洞中玩家会遇到一些加强版的Slasher和Waster，但是他们的行动方式和弱点都没什么变化，所以对付起来也是差不多，注意不要被包围，它们的攻击力也得到了提升。

3. 降下升降机的齿轮在其左上方，不要看漏。

4. 山洞中攀爬时会遇到Lurker，先杀怪再攀爬。

5. 艾萨克和艾丽再次通话后不久，玩家会在山洞里遇到Slasher和Exploder的组合，鉴于这里空间太有限，请一定要多用静止力场，不然可是有被炸死的危险。

6. 再一次攀山，这一次请使用静止力场能力来对付两边坍塌的山壁和晃动不止的升降机，不然玩家绝对来不及攀上去的。

7. 山顶的升降机站处，先用TK能力启动电源，然后等对话完成后，前去升降器后方的电源处调整能源，让右方指针达到绿色区域，最后在能盘处按下调查键就可以触发剧情。

8. 最后一次和Snow Beast对战，玩家首先会看到攀山器旁不远处有一个橙色按钮，目前不可用，前去这个按钮右前方的发电机处，用TK能力启动电源，附近的两个鱼叉枪炮台会启动，它们会自动攻击任何进入探照灯区域的大型生物，把Snow Beast引到该处，等他被两个鱼叉洞穿后，跑到之前不能使用的按钮处，此时按钮会变成蓝色，保持举枪用TK能力锁定按钮，然后不停按B键/○键，就算画面锁定在怪物身上后也要不停地按，直到Snow Beast被撕成两半为止，BOSS战就此结束，至于期间出现的小怪，只要不挡路，无视即可，如果靠的太近，就杀掉吧。



第十四章：万物皆有道

Chapter 14: Everything Has Its Place

剧情



解决了阴魂不散的怪物，桑托斯的命却救不回来了，惟一能安慰艾萨克的，可能只有他和艾丽心正在重新贴近这个事实。到达山顶基地后，他们需要找到的，是桑托斯口中的“罗塞塔”，这到底是一个人还是一个特殊的物件？他们只有自己去寻找。

刚刚爬上楼梯，艾萨克就遇到了意外，年久失修的铁梯断裂了，艾萨克不得不另寻一条路进入基地。路上他却发现丹尼克和他领导的轮回组织追上了众人的脚步，既然有坏消息，自然也有好消息，艾丽确认了罗塞塔不是一个人，而是某个生物，算是缩小了众人的搜索范围。当艾萨克终于到达实验室时，却发现原来罗塞塔是某个生物的尸体，而且被切成一个个片状标本分开保存起来。目前实验室中只有一部分，而另一部分则被放在了这栋建筑中的其他地方。

艾丽为艾萨克找到了一张门卡，让他可以通行到其他区域中，随后艾萨克在山顶基地的其他两栋建筑中千辛万苦地收集到了另外四个切片。在艾萨克寻找切片的途中，丹尼克还试图用广播告诉艾萨克自己并非是个不讲理的人，并陈述神印对于人类进化的帮助，当然，摧毁过两个神印的艾萨克完全不吃这一套。而当他把切片重新组合成罗塞塔时，一切真相突然在他面前展开。

难点提示

1. 刚进入建筑走廊就是一场硬仗，这里的怪物强度再次提升，玩家如果发现直接击打手臂效率太低，可以试着先切掉它们的脚，减缓它们的移动速度，再慢慢料理。

2. 在实验室，玩家将学会如何运输罗塞塔的身体切片，先打开保存处，然后用TK能力举起切片，放进管道式的运输口中，再对左边的控制屏幕按调查键即可。当然，要找到其他四个切片可不是这么简单，需要在尸变体群中杀出一条血路来，但这个流程是不会变的。

3. 按照任务指示打开弧形走廊尽头的大门，玩家会再一次遇到Cysts，因为这个区域需要完成一个成就/奖杯“Weedkiller”，所以这里处理的方法比较麻烦。首先，Cysts进入攻击状态后，口部会伸出准备喷射的爆炸物的三个触手，这时候，玩家需要对Cysts使用静止力场，然后不断发动TK能力，直到喷射出的爆炸物被TK能力吸住。把爆炸物射到不会伤及任何Cysts的安全地方，Cysts本体会进入一个短暂的无害阶段，直到其重新再生出一枚爆炸物为止。静止力场延长了这个过程，用这种方法，玩家可以一个个处理好走廊中五个Cysts喷出的爆炸物，而只要玩家离开其警戒范围，Cysts就不会再发射爆炸物。要处理得这么麻烦，是因为Cysts喷出的爆炸物在重力状态下会落回它们自己身上，将其一起炸死，所以要令Cysts活到被瓦斯熏死的那一刻，只能用这种方法通过走廊。乘坐升降梯来到下层，解决几个偷袭的Lurker，然后将瓦斯发动机处两边的电源平衡，使得两个指针都停在绿色区域，这时候回到上方，进入走廊尽头的小房间开启瓦斯喷射，就可以拿下成就，同时开出新的道路。因为这次分配电源的方法相对复杂一些，这



里给出答案，左边是90、70、70，右边是70、50、50。调配完成后会有Waster出现，场地狭窄，请使用静止力场小心对付。这里离上一个检查点很近，要是避免Cysts自杀失败了，可以选择从检查点开始，再来一次。

4. 第一个有切片的房间是单行道，传送机就在房间入口，切片在最深处，附近有一个Guardian，尽快杀死它和它放出的Swarm可以避免附近的尸体变为敌人。取得切片后可以现将其留在附近，然后迎战出现的几个Waster，因为空间比较狭小，一旦发现自己被包围，立刻要用静止力场解围。之后用TK能力把切片带去传送机处运走即可。

5. 在瓦斯清理过的弧形走廊中乘升降机来到上层，进入一条长走廊后，会有Slasher成群袭击，这里建议先往前跑，引出所有前方的敌人，后回头跑，玩家此时肯定会发现后面也有敌人包抄，尽量绕过它们，然后回头射击，这种情况下敌人都在玩家的正面，对付起来要更简单一些，如果升级过静止力场的范围，那这里可以充分体现这种能力的作用。因为敌人较多，首要目的是破坏其移动能力，所以最好先不要打它们的手，而是脚，然后再一个个杀掉。

6. 在丹尼克用广播向艾萨克说话的房间中门看似无法打开，但其右边有个开关，先用TK能力取走面板，然后拧动扭把，即可开门。之后的电梯处有一个密室，记得准备好扭把。

7. 存放第二个切片的房间中无论上层还是下层都有Feeder在巡逻，因为取得切片还需要解谜，为了避免麻烦，建议玩家直接开打，如果你火力够猛，站在只有一个入口的升降机处守株待兔，直接把登场的Feeder都杀个干净即可。谜题本身是转动左右两个按钮，直到三个圆板中央的长方形空隙都变成垂直，才能让切片通过。左方的按钮，能够转动左方圆板90度，同时转动中央圆板60度。右方的按钮能够转动右方圆板60度，同时转动中央圆板90度。通过调整两者来令三个圆板都变成0度即可，按键顺序是右左右左左左右右左右。

8. 送走切片后，之前封闭的门会开启。房间中有一个电梯通往兵营，用门卡即可打开，前去完成支线任务，而另一堵门则通往另一个通道，里面的情况和之前的弧形走廊类似，玩家需要解决Cysts，揭开发电器的面板并启动电源，然后跑回安全室，开启瓦斯喷射。清除有机物后，进入到一个大房间，里面有Feeder和Slasher，不需要在大房间中交战，引起Feeder警觉后退回来时的房间，大门过一阵子会关上，之后敌人只能从房间中惟一的通风口进入，守在这里用重火力歼灭敌人即可，当然，如果玩家手上的武器存在射速慢或上弹慢的缺陷，最好用静止力场弥补一下。切片在进入大房间后左方的柜子顶上，传送器在房间的右方尽头。送走切片后打开另一个大门时会立刻碰到敌人前后包抄，跑回大房间再和敌人周旋。

9. 之后来到室外，丹尼克的飞船将会追杀艾萨克，试着躲开探照灯，可以安全来到下一个大门处，如果被发现了，就拼命跑吧。接着剧情过后会遇到Twitcher，这种敌人速度快得像瞬移，攻击频率也很惊人，不过幸好它们身体较为脆弱，针对脚部进行攻击，又或者用上静止力场来对付吧。

10. 再次回到弧形走廊，前往最后一个切片所在的地点，在一个有众多货柜的地方，喜欢躲猫猫的Stalker又来为玩家制造麻烦，不过对付它们的方法还是不变的。在这个区域，玩家会在货柜的尽头看到杂物处理库，这里也有一个支线任务，可以靠门卡通行。乘升降机后来到上层时会有Stalker和Slasher的双重夹击，建议必要时可以退回到升降机附近打，避免腹背受敌。



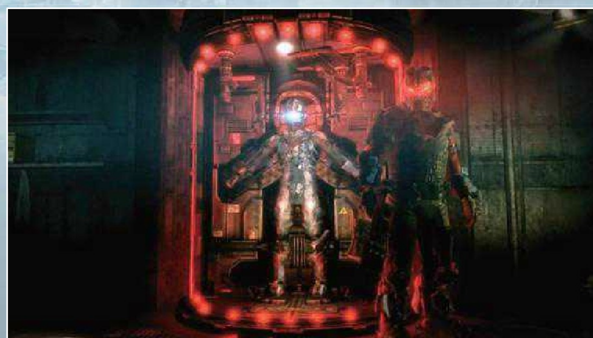
11. 进入建筑内部后会遇到一个密室，记得在之前遇到的工作台处做好扭把，之后房间中的解谜比较简单，用TK能力拉动中央的大石头挡住激光即可通过，注意三个激光的射出口并不一致，不要想当然搞得自己被激光烧伤。记得在进入激光前把所有在场的尸体都打个稀巴烂，等拿到切片后登场的Creeper找不到尸体可用，对付起来就简单多了。

12. 将切片传送会实验室，离开时会不断受到轮回组织士兵的袭击，打法和之前没什么不一样，爆头即可，不过记得小心那些拿霰弹枪的士兵，被他们靠近后射上一枪可不得了。

●支线任务：兵营

乘搭电梯进入兵营（Barracks），玩家首先遇到的敌人是Creeper，除了在进入操控室时会和它们正面冲突外，在有大型水泵运作的房间对面走廊上也有，它们会附身于尸体上然后远远对着艾萨克开枪，准头一般般，远远地解决掉它们即可。通过水泵的方法和之前第九章一样，用静止力场延缓推板的移动速度，趁机快速到达出口，之后回头继续把挡板减速，因为其后方有Peng宝藏，看到后用TK能力吸过来拿走就可以获得成就/奖杯"There's Always Peng!"。进入兵营区域，会遇到Creeper和Spitter夹攻，在触发Slasher刷新前先远远地毁掉尸体可以阻止Creeper附体，之后慢慢再和Slasher周旋。接下来的房间中有地雷，因为有非常明显的光线标记，把它们击破就行。

在播放统一教宣传片的房间中，玩家击破地雷后可以搜刮一个大型补给箱，在封闭的大门处附近可以捡到门卡，打开门后会被Creeper和Spitter夹击，立刻退回大型补给箱处周旋。解决怪物后继续前进，重启一个房间的门锁，房间中有晶片可拿，还有两个烦人的Creeper。最后回到进来时的入口处，解决两个偷袭的Creeper，就可以离开兵营了。



●支线任务：杂物处理库

杂物处理库（Disposal Services）进入的方法仍然是乘坐电梯，遇到首个大房间后会有不少Waster，下一个房间则是有Exploder，两者都不算难对付。乘搭电梯后来到另一个大房间，这次Waster和Exploder终于同时登场了，建议利用击破Exploder囊肿体的爆炸来一同消灭Waster。爬上铁梯来到需要重启门锁的房间，成功解决谜题后，Waster和Exploder组合再次出现，因为房间空间非常有限，记得要及时用静止力场解围。

来到需要解决电路谜题的房间时，转动几个电路版，然后这个支线任务中最凶险的战斗出现了，Waster将和Twitcher一起登场，而且最后还会有一个Exploder，准备好你的静止力场填充包，小心背后，这个房间三面都有通风口，怪物有可能从任何一个当中出现，玩家的后背随时都有被偷袭的可能。解决谜题，乘搭电梯来到另一个大房间，有一个场景比较恶心的战斗，敌人是Twitcher和Feeder，两者移动速度都不低，而且后者数量相当多，用静止力场减缓Twitcher速度后将Feeder先处理掉，然后立刻解决Twitcher，剩下的事情就简单多了。

后面的房间中搞定两个偷袭的Exploder后，玩家需要用TK能力放下一段吊桥，过桥后点击大门，门被锁住并发出警号，接着自然是一场硬仗，不过敌人只是Feeder和Waster，倒也不难对付。乘搭升降机来到一个大房间的底部，会有几批Waster需要消灭，而之后的房间中

有密室需要开启，记得在之前碰到的工作台处做好扭把。最后，进入一个大房间，按下升降机的降下键，迎接最后一战吧，敌人包括玩家之前在这个支线任务中遇到的所有类型怪物，先是 Feeder 夹杂着 Exploder 进攻，然后是 Twitcher 和 Waster 联合出动，Exploder 间歇地出现，善用它的囊肿体爆炸可以快速消灭其他敌人。最后打开降下的宝箱，任务完成，按照提示离开吧。

●合作支线任务：神印封印室

神印封印室（Marker Containment）位于连接山顶基地三个主要建筑的弧形走廊上，战斗难度是三个合作任务中最高的，玩家们最好先做好准备。这个分支任务的难点战斗之一就是旋转走廊，这里玩家需要操纵走廊转向自己需要前往的大门，而其中一个旋转走廊处，会有大量的 Lurker 出现，因为这里的躲闪空间较小，而且 Lurker 又能够在墙壁上爬动然后远远地发起进攻，玩家们需要通力合作尽快找到 Lurker 的位置，然后立刻解决。另一个难点则是卡弗会三次陷入幻觉，在幻觉中，操纵卡弗的玩家只能孤身作战，敌人是一种名为 Shadow 的怪物，攻击方式类似的 Slasher，但是因为身形较矮，一旦靠近玩家之后，要击中他们就很困难，而且他们数量众多，攻击力不低，被包围后只有死路一条。

第一次遇到幻觉时，建议玩家杀光挡着路的 Shadow，冲向最前方的沙发处即可，第二次会麻烦一点，有一个神印需要玩家破坏，但在 Shadow 的包围下不容易做到。不过笔者发现了一个 BUG 点，玩家只要操纵卡弗面向神印，然后朝着自己右方神印和沙发之间的空间走，会来到一个可以将自己挡住的角落，这时候 Shadow 会停止对玩家进攻，定定地站在原地。将他们都杀掉，用 TK 能力吸取掉落的补给，站在原地不停攻击神印即可，不过要记得朝神印靠外面的那一侧进攻，而且不要使用任何会导致位移的攻击，玩家一旦滑出 BUG 点，敌人会刷新并朝着玩家进攻。第三次幻觉的处理方法和第二次是一样的，只不过神印的强度变高了，如果觉得子弹不够用，稍微走出 BUG 点外一点点距离，将 Shadow 引过来，然后退回 BUG 点将它们杀掉，就可以获得弹药补给。在操纵卡弗的玩家陷入幻觉时，场景中会不断地出现尸变体攻击他的本体，这时候操纵艾萨克的玩家需要击退这些怪物，免得它们杀死卡弗。搞定第三次幻觉场景后，玩家就可以打开大型补给箱拿走奖励结束任务了。



第十五章：转机

Chapter 15: A Change of Fortune

剧情

罗塞塔是一个古老外星种族的成员，这个种族和人类一样发现了神印的存在，也和人类一样，逐渐陷入了尸变体危机中。当足够多的尸变体肆虐在陶·沃兰提斯行星上后，终于触发了“大融合”（Convergence），这一事件的过程和统一教宣传的教义类似，大量的尸变体来到了太空中，组成了“血月”（Blood Moon），如果这个过程完结，血月将会令更多的有机生物融入到其中，并吞噬一个又一个的星球。为了毁灭血月，外星人们建造了一个如同城市般巨大的机器，也就是众人之前一直认为是神印信号源的机器，但实际上这个机器的功能恰恰相反。可惜，因为大融合的进度超过了外星人的预期，最后，它们不得不提前启动机器，让其把原本是海洋星球的陶·沃兰提斯行星完全冻结，阻止了有机组织被融合到血月中的进程，延缓了灾难的发生，只留下了一个尚未构筑完成的血月，也就是众人刚刚进入陶·沃兰提斯行星附近的宇宙空域时所看到的破碎小行星。



但是，血月通过放出信号来启动其他神印，试图延续大融合的过程，这也是为什么神印会造成尸变体灾难的原因，其原本的建造目的之一，就是要将有机体转变为血月的一部分。200 年前，来到这颗行星上的舰队以为他们在阻止神印灾难，但已经被神印深深影响的舰队指挥官实际上想要执行的任务却是关闭外星人机器，而这最终将导致的，会是重新开始大融合进程的灾难。阴差阳错之下，这一行为最终没能被实现，而在 200 年后，艾萨克一行人再次来到这里，不过从罗塞塔被拼合后灌输到艾萨克脑中的知识看来，只要靠着圣典的帮助，他可以开启外星人机器，毁灭血月，从根本上阻止神印所带来的危害。

遗憾的是，原来在他失神地进入外星人的集体记忆中时，丹尼克带着他旗下的士兵控制了卡弗和艾丽，然后当着艾萨克的面前抢走了圣典，留下三人在因为瓦斯泄露而发生大火的试验室中等死。最后卡弗和艾萨克勉强逃出，而艾丽，却被困在火中，艾萨克不得不在卡弗的劝告下关闭了大门，将她留在了满是火焰的房间中。

难点提示

1. 拼起罗塞塔就是个诡异的外星人拼图，她的最顶部切片和最后部切片位置都是正确的，而中间的切片则需要玩家调整，操作也非常简单，对着切片使用 TK 能力，然后用右摇杆移到适合的位置放下即可。

2. 剧情过后，绕着罗塞塔的尸体跑，艾丽所在的控制室前方已经不能通过，跑到出口处，然后按照剧情 QTE 连打 A 键 / × 键即可。

3. 遇到人类敌人和 Stalker 同时出现的地方，老习惯，先让他们自相残杀，再清场。

4. 之后遇到有敌人飞行器从上方开火，直接冲向目的地吧。

5. 后面则会遇到人类敌人与 Slasher 一起登场，因为这次 Slasher 离玩家较近，建议躲进入口处右边的冰块后方，先用静止力场配合枪械解决 Slasher，再击杀人类敌人。之后走到谜题处会有敌人从上方用飞弹袭击，下方则有 Twitcher 围追堵截玩家，建议用静止力场定住 Twitcher 后立刻朝着来时方向跑，再进躲进冰块后方，这里是人类敌人的攻击盲点，把 Twitcher 杀掉后再去对付他们。

第十六章：探寻秘密

Chapter 16: What Lies Below

剧情

艾萨克和卡弗追击丹尼克，一路沿着垂直的通道往星球的深处赶去，路上竟然遇到了某种意料之外的怪物，那就是外星人变成的尸变体，看来在机器封冻星球时，某些外星人的尸变体也没有被融合到血月中，残留在这里，成为了拦在艾萨克和卡弗路上的障碍。

难点提示

1. 跳下岩壁阶段的操作和序章是一样的，惟一分别是到了终点后玩家需要按 A 键 / × 键把自己放下来。路上会碰到加强版的 Leaper，但它们的行动方式没什么变化，就是强度变高了，最好不要和它们纠缠，结束第一个降下阶段后立刻往平台的左方走，乘搭电梯往下。

2. 第二个落下阶段没有尸变体骚扰，但是途中会遇到人类士兵袭击，

移动平台上的敌人用枪械干掉，路上遇到的平台上的敌人则可以通过打爆平台上的爆炸瓶来解决对方。到达终点后不用和移动平台上的敌人纠缠，立刻右转进入房间中解谜。

3. 第三次下降途中会有大量的 Alien Crawler 出现，也就是外星爆炸虫，不停按 LB 键 /L2 键快速降下可以有效地躲开它们。接着 Alien Necromorph，也就是外星人尸变体登场，它们皮粗肉厚，用静止力场配上最大火力一次过轰杀吧。

4. 第四次降下，途中会遇到更多外星人尸变体，但因为也有外星爆炸虫登场，最好用力场定住对方后立刻用快速降下逃走，最后路上会遇到一个快速转动的风扇，用静止力场定住，跳下去，进入 QTE 阶段，连打 A 键 /× 键解决。



第十七章：奇异之城

Chapter 17: A Strange City

剧情

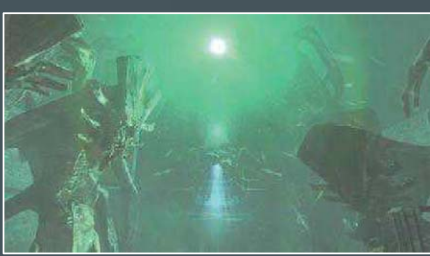
随着移动平台进入了星球的内部，艾萨克发现他来到了外星人的城市中，而凭着 200 年前厄尔·塞拉诺博士留下的录像，艾萨克得知外星人的机器并非只是用来冰封整个星球，而是用于摧毁血月。终于见到了外星人的机器，并知道接下来的路并不好走，艾萨克与卡弗进行了一番推心置腹的谈话，确定两人可以合作无间后，他们朝着丹尼克追去。最后，艾萨克抢到了在罗塞塔试验中新生成的圣典，并且成功摆脱了丹尼克一行人。靠着圣典，艾萨克开启了外星人的飞行通道，朝着外星人机器的中央飞去。

难点提示

1. 玩家在城市里会遇到外星人的密码门，其实就是利用外星人的声音来作为密码，每个门都需要选中正确的三个音符才可以开启，有开启字幕的玩家会有利一些，因为在播放声音录音时下面的字幕也会标出相对的外星人声音字母，可以对照着选，而且场景中一般在密码门附近都有非常明显的提示，多多观察即可。

2. 剧情过后，沿着通道往下走，遇到分岔路先去右边，打开容器，用 TK 能力取出引爆装置，然后拿去另一边的炸弹处装上，接着立刻离开，等待爆炸。之后场景中的炸弹也可以如此处理，最后一个炸弹会直接爆炸，不必担心，是剧情需要。

3. 来到外星人机器中，会和外星人尸变体正面交战，它们在不攀爬岩壁时的行动方式有所变化，招牌的近战拳击自然还会使用，同时还会远程冲锋，或是打开身体放出外星爆炸虫，和它们战斗的要诀自然是保持距离，然后打掉它放出的虫子，最后在它冲锋时用静止力场定住，再用重火力消灭即可，注意后期会有两个外星人尸变体同时登场的情况，一定要记得多用静止力场。



4. 进入一个有神印的房间中，开启发电机，会触发零重力区域，此时操作和在太空中一样，按照任务提示前进即可，遇到的敌人只有 Lurker，不过是强化过的版本，小心它们的远程攻击。

5. 之后遇到的碟形装置可以加强艾萨克的 TK 能力，站在上面后，玩家可以用 TK 能力移动一个较重的物体，以后解谜会用上。开启后面的发电机，防护服装置和工作台就可以使用了。

6. 升降机上的平台是一个通道控制台，站在中央的碟形装置处就可以挪动中央四个触手装置处的小球，来调整其形状。以玩家面向触手为准，现在玩家需要按照自己右后方的图案来调整触手，然后前往平台最前处按下开关，就可以启动外星人的飞行通道。

7. 飞行通道中的操作方式和太空飞行差不多，LB 键 /L2 键加速，左摇杆控制飞行。

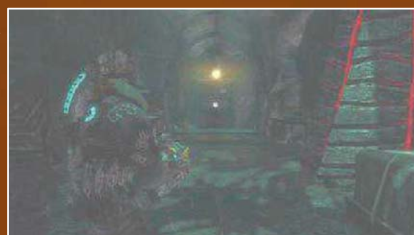
8. 来到另一个区域，遇到强化 Slasher 和 Feeder 围攻时，玩家可以站到碟形装置上，用 TK 能力直接扯掉敌人的肢体并发射出去，快速地杀死敌人。

实用技术 攻略透解

●古物储存室

古物储存室（Artifact Storage）的入口就在取得圣典后遭遇到外星人尸变体的区域，重启门锁后，乘坐电梯即可前往内部。经过一个用于给玩家调整装备的区域后，玩家很会快遇到一个无重力的塔楼，进入飞行状态，一直往下走，敌人只有 Medusa，一种几乎悬浮不动的尸变体，射击它们身上所有的黄色点就可以杀死它们，同时注意躲避它们放出的爆炸物。

来到最下方，走过一段路后会遇到另一个无重力的塔，小心塔中的地雷，建议先将它们都击破再前进。下到一扇大门处，里面房间会有装置教会玩家怎么把外星人语转化为人类语言，颇为有趣。而在之后前进的路上，会有强化版的 Leaper 和外星人尸变体来袭，中间还夹着不少外星爆炸虫，要小心对付。来到另一个塔后，这一次玩家需要往上飞，能够威胁玩家的除了地雷，还有 Lurker，在最上方重启一个装置后可以打开门。



在之后遇见的工作台处拿好补给，接着继续前进，之后玩家会遇到大型补给箱，取得里面的物品后立刻离开，因为紧接着玩家将遭到能够再生的 Hunter 袭击，在和它遇见的地方，爬下梯子后杀掉出现的强化版 Leaper，可以在需要重启的大门后拿到一个晶片。之后原路离开，来到进来时的无重力塔中，一直往上飞，回到玩家进来时的入口。这里会有大量 Hunter 出现，既然它们是杀不死的，玩家就只能将它们一一定住，然后跑进电梯逃之夭夭了。

第十八章：生死关头

Chapter 18: Kill or Be Killed

剧情

进入机器的中心，艾萨克找到了博士的进一步提示，艾萨克只要开启另一个启动装置，就可以完整地启动机器，而至于之后会发生什么，连博士自己也不知道。千辛万苦启动装置后，艾萨克发现原来那就是开启机器核心的惟一方法，这时候丹尼克联系了艾萨克，言语中已经失去了以往的淡定，试图恐吓艾萨克放弃开启外星人机器，当然，这对已经与神印打了这么久交道的艾萨克来说根本毫无意义。当艾萨克最后打开了通道时，丹尼克驾驶着飞船前往目的地，并誓言要阻止艾萨克，还声称自己带着一个“大惊喜”。而在飞行的路上，艾萨克发现这个惊喜竟然是艾丽！她从排气通道逃出了实验室，却被丹尼克手下的士兵抓住了。



来到外星人机器的核心，艾萨克在激动之下并不打算和丹



尼克交易，他认为如果把圣典交给丹尼克，大家都会死，但卡弗替他做了决定，如果能够救回艾丽，他们就应该冒这个险。于是，在丹尼克关闭机器后，血月露出了狰狞面目，而陷入疯狂的丹尼克则立刻被落石刺穿了身体。为了阻止血月，艾萨克决定留下与这个巨大怪物决一死战，而卡弗愿与他共同作战。经历了种种变故，终于认清了自己心里最爱之人是谁的艾丽与艾萨克不舍地吻别，然后乘坐着统一教的飞行器逃离了行星。

难点提示

1. 进入新场景后，立刻来到上方走道，朝右边走，解决几个 Waster 后开启发电机。接着往另一边走，开启大门前记得先解决另外一些冒出来的 Waster。

2. 接下来的房间中会有 Waster 和 Stalker 同时登场，这个组合非常讨人厌，建议先用静止力场定住 Waster 慢慢切肢，等 Stalker 冲过来后立刻调转枪头猛攻，然后再处理 Waster。

3. 第二次飞行时会遇到 Medusa，它们悬浮在空中，玩家靠近时会被其肢体攻击，而且它们也会发动远程攻击。Medus 身上的黄色亮点就是弱点，远远地对准射击就可以快速解决它们。

4. 飞行后进入的房间敌人配置巨恶心，分别是 Stalker，Cyst 和 Exploder，幸好，Cyst 会被路过的 Stalker 激活，有可能顺便炸死 Stalker，而 Exploder 的囊肿体也可以用于当武器，如果玩家有带能够发射爆炸物的枪械，记得对着 Stalker 有可能躲藏的角落开火，会有意想不到的效果。

5. 另一个外星人装置就是一个大型的电路图，场景中有四个装置，分别拥有不同的接口，玩家需要旋转每一个的装置，使得它们的交汇接口类型为同一种即可。这里会有大型触手 Leviathan Tentacle 出现，不过不靠近它们就可以免遭攻击，引出这些触手后，先退到一边杀光刷新的其他尸变体，然后再解决触手，之后站在碟形装置上用 TK 能力转动巨大的装置，直到所有电路连通就行了。回到升降机处，后面会有一个需要放进圣典去启动飞行通道的地方，走过去启动通道吧。

6. 回去到外星人控制台路上会遇到外星人尸变体袭击，两两出现，打法没什么变化，不过如果玩家觉得太难打，推荐直接用静止力场定住然后跑去飞行通道，只要玩家一离开这个房间，外星人尸变体就不会再追杀玩家了。

7. 落地后会有人类士兵和外星人尸变体一起出现，千万不要后退，免得自己再次触发飞行通道飞回去，稍微躲开，士兵就会和尸变体战成一团，接着清场就好。

8. 回到控制台，玩家面向触手时，左后方的图案变亮，按照图案调整触手，通往机器最中央的道路终于开启。

9. 再次回到飞行通道的终点房间，玩家这次面对的是人类士兵，换上恰当的武器和他们交战吧。如果玩家之前没有消灭外星人尸变体，这里会出现有趣的情况，尸变体会和士兵战成一团，正好给玩家一个方便。

10. 之后的装置处谜题的解法和放电源进电源槽差不多，三个方向各有一个带有外星文字的电源，中央处有三个槽，按照槽上方提示的顺序将电源都放进去就可以解开谜题了，期间会有各种人类士兵骚扰，记得先清场。

11. 攀爬外星人装置时有两个要注意的地方，一个是像是灯光般亮起的喷射装置，需要躲开喷射所蔓延的那一条直线。之后则是转动的齿轮，只有没有齿的地方才可以通过，记得用静止力场停住时注意预判，免得自己堵自己的路。



第十九章：终局

Chapter 19: Endings

剧情

艾丽在外太空处怀着一线希望等待着，不停地切换着频道，期待着能够听到艾萨克和卡弗的回应，但最后她惟一发现的好消息，就是向其他神印发射的讯号消失了，这意味着艾萨克和卡弗消灭了血月。但两人再无音讯传出，或许他们，已经在战斗中牺牲了。



然而，在某个黑暗的地方，艾萨克的声音正在一个通讯器中响起，这到底是他被录下的声音，还是我们的英雄仍然活在某个地方？真相，被掩埋在了黑暗的太空中……

难点提示

1. 一开始直接躲开坍塌往前走即可，路上会遇到强化版 Leaper，杀掉后继续前进，遇到肉须挡路，附近会出现两个大型触手，还有强化版 Leaper 和外星人尸变体出现骚扰玩家，解决小怪然后干掉触手就可以打开新路。

2. 飞行阶段最好不要把加速键按太狠，不然躲不开某些飞行轨迹很奇怪的岩石，同时小心路上碰到的 Medusa，能杀就杀。

3. 解决突然出现的 Twitcher，然后会碰到另一个肉须，这一次玩家需要对付的触手只有一个，不过场景中会不断出现强化版 Slasher 骚扰，幸好这些怪物是一个个刷新，用静止力场定住一个，然后用重火力打断触手就可以开出新道路。

4. 最后一个飞行阶段，需要钻过一些障碍物的中央空洞，尤其是长通道型的障碍物，记得要加速飞过。

5. 和血月的战斗其实很单调，玩家需要保持自己站在中央的碟形装置上，然后用 TK 能力吸过来一个小型神印，射向血月的眼睛。之后击败血月丢下来的甲壳舱里出现的小怪，它会发动一次大范围的吸气攻击，打断出现的两只触手即可解除。之后血月会再次放出小怪，玩家如果觉得数量太多不好对付，可以直接用 TK 能力扯掉它们的肢体，速杀。然后再拉过一个神印射向血月的另一只眼睛。重复这过程一次，干掉血月的第三只眼睛，它会吞下之前被带在身上的外星人装置，按照提示对装置使用 TK 能力，然后右摇杆往上推，就可以把装置扯出来。

6. 跑向外星人装置时还会有一次 QTE，老习惯，连打 A 键 /× 键就行。



有奖征集

从《死亡空间》的究极恐怖体验到《死亡空间 3》的主流射击大作风格，这个曾经的经典恐怖游戏系列踏出了变革的一步，各位玩家们对于本作的改变又有着什么样的看法呢？请把你们的看法告诉我们，我们将会择优刊登。同时，参与这项征集的读者将会有机会获得一本《死亡空间 3》官方限定攻略本，除了游戏攻略，还内含游戏画集、故事时间线一览和独一无二的“Peng”剪贴画，各位读者们是否已经心动了？立刻向我们的邮箱 ucg@ucg.cn 发表你的意见吧。

成就/奖杯一览

名称	点数/属性	说明
Get On My Level	10/铜	用任何难度通关游戏一次
The Explorer	25/铜	完成所有支线任务。
Aren't You Thankful?	50/金	使用硬核模式通关。
Epic Tier 4 Engineer	40/银	使用经典模式通关。
Survivalist	40/银	使用生存者模式通关。
Gun Collector	25/铜	收集所有武器部件。
The Professor	25/铜	收集所有神器。
The Librarian	25/铜	收集所有文档。
The Armorer	25/铜	收集所有电路晶片。
There's Always Peng!	50/银	找到Peng宝藏。
My Buddy	10/铜	在工作台处取得清道夫机器人搜刮的资源。
Metal Detector	30/铜	累计15次在资源点放置清道夫机器人。
Strapped	10/铜	制作一把武器。
Circuit's Edge	10/铜	为武器添加一个电路晶片。
EMT	25/铜	制作一个大急救包。
Full House	25/铜	制作一个使用了所有部件位置的武器。
RIG Master	50/银	获得防护服管理装置中的所有升级项目。
Master Plan	25/铜	制作一张需要消耗总共2000点资源或以上的武器的蓝图。
From the Jaws	10/铜	在你的同伴被怪物杀死前救下他。
Share and Share Alike	10/铜	在道具栏给予同伴一个物品。
Medic!	10/铜	累计救起你的同伴10次。
Ghosts of the Past	25/银	完成所有合作支线任务。
Architect	10/铜	分享给同伴一张你自制的武器蓝图。
Axes High	20/铜	使用斧子杀死30个敌人。
Payback	15/铜	使用TK能力把飞弹或手雷接住，射回敌人处杀死对方。
Go for the Limbs!	10/铜	累计切掉500个活着的敌人的肢体。
And Then We Doubled It!	10/铜	累计切掉1000个活着的敌人的肢体。
Slow Mo	10/铜	累计杀死50个被静止力场影响中的敌人。
Blast Corps	10/铜	累计用爆炸伤害杀死30个敌人。
Shootbang	10/铜	累计用爆头杀死30个人类敌人。
Empty Chamber	10/铜	累计用近战攻击或近战攻击武器杀死30个敌人。
Dropping Acid	10/铜	累计使用带有酸液腐蚀效果的武器杀死50个敌人。
Electric Lawnmower	10/铜	累计使用带有电击效果的切割刃（Rip Core）杀死30个敌人。
Overpowered Healing	10/铜	累计使用20次快速治疗。
Stranger in a Strange Land	10/铜	完成序章。
Space Odyssey	15/铜	成功把密封舱送到罗阿诺克号。
Critical Mass	15/铜	修复特拉诺瓦号上的飞船。
Snow Crash	15/铜	降落在陶・沃兰提斯行星上。
Intestinal Fortitude	25/银	成功定位神印信号的来源。
Hydra	15/铜	杀死The Snow Beast。
Together as One	15/铜	重新拼合外星人罗塞塔（Rosetta）。
Infernal Machine	15/铜	到达外星人机器核心处。
Shoot for the Moon	50/金	战胜最终BOSS。
Under a Buck	10/铜	在罗阿诺克号前往船长房间时，射击路上遇到的鹿头标本即可。
Space Ace	20/铜	降入Tau Volantis星球过程中射击70个以上目标。
Hungry	20/铜	在第九章开始时，不惊动任何Feeder地到达泵房处。
Drill Sergeant	30/铜	在电钻头BOSS战中不受任何伤害。
Weedkiller	30/银	使用瓦斯杀死5个囊肿体（Cysts）
Aliens	15/铜	收集所有外星人神器。
Close Encounter	10/铜	杀死10个外星人尸变体。
Brave New World	白金	取得此奖杯外所有奖杯。











作为一款重制版游戏，本作的素质让人满意。游戏依靠章节的形式带来了一个个动人的故事，尤其推荐其中酸雨村和ぺぺ的爱情故事。即使是不懂日文的玩家，游戏中的"转职系统"、"怪物公园"和"擦身石版"等系统也能带来不少乐趣。

文 绚世　美编 心の永恒

勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士		Square Enix	角色扮演
3DS	ドラゴンクエストⅦ エデンの战士たち		日版
	2013年2月7日	1人	6090日元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

系统详解

操作指南（非战斗）	
按键	功能
摇杆 / 十字键	移动
A 键	对话 / 确定 / 选择
B 键	队伍人员对话
X 键	菜单
Y 键	显示商店信息 / 切换地图显示
L 键 /R 键	转换视角
L 键 +R 键	恢复固定视角

操作指南（战斗）	
按键	功能
摇杆 / 十字键	移动光标
A 键 /X 键 /L 键 /R 键	确认
B 键 /Y 键	退出

战斗页面



こうげき：物理攻击

じゅもん：咒文，消耗 MP 使用魔法攻击 / 恢复 / 辅助等

とくぎ：特技，使用特技攻击 / 恢复 / 辅助等

どうぐ：使用道具

ぼうぎょ：防御，减少受到的伤害

にげる：逃跑

作战系统

在游戏的战斗菜单和设定中都有"**さくせん**（作战）"选项，选择后在战斗中 AI 会以所选择的方针为主角外的角色做出相应行动。AI 的智能程度很高，只要指令分配得当，能在战斗中起到事半功倍的作用。

按键	功能
ガンガンいこうぜ	全力以赴的战法，无视自身的 MP 消耗和状态全力攻击
ばッチリがんばれ	沉稳的战法，在攻击的同时也会进行辅助和回复
いのちだいじに	保命的战法，以回复和辅助为主要目标
じゅうもんつかうな	节约的战法，不使用 MP 值
おれにまかせろ	支援的战法，其余人支援主角行动
めいれいさせろ	全部指令交由玩家操作

能力参数

ちから：影响物理攻击力

すばやさ：速度，影响角色的移动次序

みのまもり：影响角色的 HP 数值

かしこさ：影响角色的咒文攻击和防御力

かつこよさ：只对排名大赛和部分道具贩卖有影响

さいだい HP：最大 HP

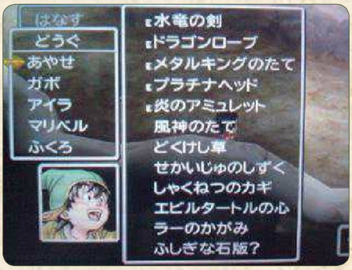
さいだい MP：最大 MP

こうげき力：攻击力

しゅび力：防御力

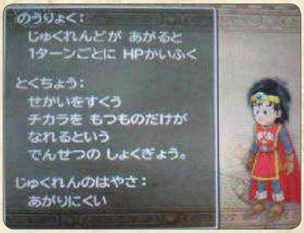
装备和道具使用

在"どうぐ（道具）"页面中，每个角色可以带上十二个道具。除去五个装备之外，可使用的有七个道具，道具需要带在角色身上才能在战斗中使用。可使用的道具不止是一次性的药草，还有类似"**けんじゃの石**"等可重复使用的道具以及部分战斗道具。具体效果请在道具页面确认。



职业系统

游戏的核心系统之一，游戏通过"ダ－マ篇"时解放。职业分为"基础职业"、"上级职业"和"怪物职业"。职业等级与人物等级无关，但与职业熟练度挂钩，每次参加战斗（与等级低太多的怪物战斗不计在内）能获得熟练度，当熟练度到达一定程度就能升级并学会相关的技能。熟练度等级到 8 级就能达到"**マスタ－**"状态。要想修练高级职业，必须在相应的基础职业都达到"**マスタ－**"的状态才能转职，上级职业升满则会有特殊能力奖励。怪物职业需要打倒相应的怪物，取得怪物之心转职，某些怪物的上级职业也能通过掌握其他怪物的职业方式转职。3DS 版在平衡性上做了修正，某些高级技能只能在相应的职业下才能使用。限于篇幅，在此先放出人类职业的相关信息。



关于职业熟练度：自己的怪物挖掘的石版迷宫中，即使打倒低等级的怪物都能获得熟练度，这对于中期提升熟练度很有帮助。在游戏后期的现代世界中会解除熟练度和怪物等级挂钩的设定。

人类基础职业

职业等级	升级所需战斗次数	习得
1	–	–
2	5	气合いため
3	5	–
4	8	しっぷう突き
5	10	みねうち
6	10	かもめ返し
7	15	ドラゴン斩り
8	25	まじん斩り

せんし(战士)

特征：战士的 HP、防御和攻击力都比较高，是典型的肉搏型角色，面对 BOSS 时有较高的生存能力。不少上级职业也需要以战士作为基础职业，建议作为首选职业之一。

©2012,2013 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/ARTEPIAZZA/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

ぶとうか(武斗家)

特征:与战士相比,武斗家在速度上有不少优势,面对BOSS战能发挥极大的作用。其技能不耗费MP,比较实用。

职业等级	升级所需战斗次数	习得
1	–	–
2	8	足ばらい
3	8	とびひざげり
4	9	まわしげり
5	10	ともえ投げ
6	10	きゅうしょ突き
7	12	せいけん突き
8	25	かまいたち

まほうつかい(魔法使)

特征:拥有非常低的防御力和HP,在BOSS战中相当危险。在初期建议先转成其他职业再进行BOSS战。拥有强大的魔法攻击和实用的"ルカニ"、"リレミト"技能,是マリベル的首选职业。

职业等级	升级所需战斗次数	习得
1	–	ギラ
2	5	ラリホ–
3	5	マホキテ、ル–ラ
4	8	ルカニ、リレミト
5	10	メラミ
6	12	イオラ、マヌ–サ
7	15	ベギラマ
8	25	ヒャダルコ

そうりよ(僧侣)

特征:与魔法使一样,其防御力和HP是硬伤。有实用的回复技能,是队伍中不可或缺的辅助性角色。

职业等级	升级所需战斗次数	习得
1	–	ニフラム、ホイミ
2	5	バギ
3	7	スカラ
4	10	マホト–ン
5	15	ベホイミ
6	15	バギマ
7	15	ベホマ
8	30	ザオラル

おどりこ(舞者)

特征:拥有最快速度的基础职业,防御力和HP都比较低,技能也不算实用。但这是修成"ス–パ–スタ–"、"天地雷鸣士"的必经之路。

职业等级	升级所需战斗次数	习得
1	–	さそうおどり
2	5	–
3	5	ふしぎなおどり
4	8	身かわしきゃく
5	8	おどりふうじ
6	10	メダパニダンス
7	12	マッスルダンス
8	23	死のおどり

とうぞく(盗贼)

特征:在战斗中可以盗取道具,这对于资源匮乏的初期来说很宝贵。同时该职业也有不少实用的迷宫技能,但在战斗中的表现并不突出。

职业等级	升级所需战斗次数	习得
1	–	ちからため、すなけむり
2	5	突きとばし、トラマナ
3	5	石つぶて
4	6	インパス
5	8	レミラ–マ
6	10	フロ–ミ
7	10	トヘロス
8	25	ぬすっと斩り

ぎんゆうしじん(吟游诗人)

特征:能力不强,在战斗中多以辅助为主,是后期修得"ス–パ–スタ–"的必经之路之一。

职业等级	升级所需战斗次数	习得
1	–	–
2	5	おたけび
3	6	ゆりかごの歌
4	10	コミックソング
5	10	めざめの歌
6	12	まふうじの歌
7	12	やすらぎの歌
8	30	天使のうたごえ





ふなのり(水手)

特征:在基础职业中有着相对较高的能力和平衡性,在对BOSS中能起到很好的作用,强烈推荐。

职业等级	升级所需战斗次数	习得
1	–	あみなわ
2	5	たいあたり、船上ダンス
3	7	キアリク
4	9	すいめんげり
5	10	さざなみの歌
6	10	石つぶて
7	12	バギマ
8	30	いなずま

ひつじかい(牧羊人)

特征:战斗能力不高,但是技能相对还算实用。最后的技能"どとうのひつじ"能0消耗召唤羊群攻击全部敌人,是清理杂兵的利器。

职业等级	升级所需战斗次数	习得
1	–	ひつじのダンス
2	5	キアリ–
3	6	ホイミ
4	8	–
5	8	ひつじかぞえ歌
6	9	マトンアタック
7	10	ウ–ルガ–ド
8	35	どとうのひつじ

わらわせし(笑话师)

特征:能力弱,技能也不实用。主要是用来培养上级职业的"ス–パ–スタ–"用。

职业等级	升级所需战斗次数	习得
1	–	ぼけ
2	5	つっこみ
3	5	しのび笑い、ぱふぱふ
4	7	いっぱつギャグ
5	8	なめまわし
6	10	ステテコダンス、ひゃくれつなめ
7	12	くすぐりのけい
8	25	へんてこ斩り

人类上级职业

战斗大师(バトルマスタ–)

特征:拥有较高的防御力和HP,是队伍的中坚力量。多样化的技能让该职业在面对任何敌人时都能游刃有余,是修练"ゴッドハンド"的必经之路。

职业等级	升级所需战斗次数	习得	转职需マスタ–的职业	マスタ–奖励
1	–	しんくう斩り	战士、武斗家	ちから +15
2	12	ゾンビ斩り、すいめんげり		
3	16	たたかいの歌、もろば斩り		
4	20	ポイズンダガ–、かぶとわり		
5	24	へんてこ斩り、ぬすっと斩り		
6	24	はやぶさ斩り、メタル斩り		
7	24	さみだれ剑		
8	50	ばくれつけん		

魔法战士(まほうせんし)

特征:职业有着不错的平衡性,MP值也相对较高。可惜对于魔法战士来说除勇者外没有更高阶的职业可以升级。

职业等级	升级所需战斗次数	习得	转职需マスタ–的职业	マスタ–奖励
1	–	マホカンタ、ベホイミ	战士、魔法使い	最大MP ＋20
2	10	バギマ		
3	10	フバ–ハ、スクルト		
4	12	バイキルト、いなずま斩り		
5	24	ライデイン、マヒャド斩り		
6	30	バシル–ラ、ラリホ–マ		
7	37	メラゾ–マ、ベギラゴン		
8	50	ミラクルソ–ド		

TIPS 游戏的地图很大,迷宫也较长,"ル–ラ"、"リレミト"等瞬间移动和脱出的技能相当实用。

贤者（けんじゃ）

特征：相当实用的职业。MP值在人类职业中数一数二，不仅擅长强力的攻击魔法，其咒文“ベホマラ－”和“ザオリク”能很好地保障队伍的安全。强烈推荐。

职业等级	升级所需战斗次数	习得	转职需マスタ－的职业	マスタ－奖励
1	－	ザラキ、マホトラ	魔法使い、僧侣	かしこさ＋20
2	12	バイキルト、フバ－ハ		
3	18	マヒャド、ラリホ－マ		
4	20	スクルト、マジックバリア		
5	28	ベギラゴン、ベホマラ－		
6	32	バギクロス、ザオリク		
7	40	メラゾ－マ、イオナズン、しょうかん		
8	50	ザラキ－マ		

超级明星（ス－パ－スタ－）



特征：虽然マスタ－奖励没什么用，其能力也偏低。但技能相当实用，尤其是“ハッスルダンス”能0消耗恢复全队近70的HP，让其在消耗战的作用举足轻重。

职业等级	升级所需战斗次数	习得	转职需マスタ－的职业	マスタ－奖励
1	－	まぶしい光	踊り子、吟游诗人、笑わせ师	かっこよさ＋20
2	8	アストロン、マホトラおどり		
3	12	ぶきみな光、ム－ンサルト		
4	12	せいしんとういつ		
5	20	のろいの歌、たたかいの歌		
6	28	ハッスルダンス		
7	32	火ばしら、メガザルダンス		
8	40	せいれいの歌		

魔物ハンタ－（魔物猎人）

特征：惟一一个能提升捕捉怪物几率的职业，对于想完成“モンスタ－パ－ク”收集的玩家来说是必不可少的。

职业等级	升级所需战斗次数	习得	转职需マスタ－的职业	マスタ－奖励
1	－	どくの息、まものならし	盗贼、羊饲い	みのまもり＋15
2	14	スクルト、あまい息		
3	12	火の息、つめたい息、フバ－ハ		
4	20	マジックバリア、やけつく息		
5	20	ルカナン、かえんの息		
6	12	ドラゴラム、もうどくのきり		
7	25	はげしい炎、こおりの息		
8	40	しゃくねつ		

海贼（かいぞく）

特征：很强的实战型职业，其能力修正在上级职业中也能名列前茅。所学的水咒文攻击也很实用，强力推荐。

职业等级	升级所需战斗次数	习得	转职需マスタ－的职业	マスタ－奖励
1	－	ベホイミ、キアリ－、バギマ	船乗り、盗贼	すばやさ＋15
2	16	ハリケ－ン		
3	24	コ－ラルレイン、おいかぜ		
4	24	大ぼうぎょ、しんくうは		
5	24	バギクロス、ノアのはこぶね		
6	24	メガンテ、バイキルト		
7	24	メイルストロム		
8	30	つるぎのまい		

圣骑士（パラディン）

特征：全能力都在平均值以上的实战型职业，对BOSS战有着极大的作用。而且修练难度也不高，强烈推荐。

职业等级	升级所需战斗次数	习得	转职需マスタ－的职业	マスタ－奖励
1	－	身がわり、地ひびき	武斗家、僧侣	最大HP＋20
2	20	しんくうは		
3	20	すてみ、ルカナン		
4	24	バギクロス、ベホマラ－		
5	28	マジックバリア、におう立ち		
6	24	バイキルト、ザオリク		
7	36	メガザル、いてつく波动		
8	50	グランドクロス		

神手（ゴッドハンド）

特征：比起“バトルマスタ－”有更高的攻击力，技能多以攻防平衡的实用型技能为主。如果想修成“勇者”职业，向“ゴッドハンド”转职是相对便捷的方式。

职业等级	升级所需战斗次数	习得	转职需マスタ－的职业	マスタ－奖励
1	－	しんくうは、岩石おとし、すてみ、みがわり、におう立ち	バトルマスタ－、パラディン	ちから＋25
2	20	はやぶさ斩り、へんてこ斩り、さみだれ剑、もろば斩り、ゾンビ斩り、メタル斩り、しんくう斩り、すいめんげり、ポイズンダガ－、かぶとわり		
3	20	グランドクロス、ばくれつけん		
4	40	マホトラ、マジックバリア		
5	40	スクルト、バイキルト、ルカナン		
6	30	メガンテ、ベホマラ－、ザオリク、メガザル		
7	30	ギガスラッシュ		
8	70	アルテマソ－ド		

天地雷鸣士（てんちらいめいし）

特征：防御和HP比起其他职业来说偏低，但“天地雷鸣士”能习得各种强力的攻击和辅助魔法，在对BOSS战中有着极大的作用。可惜的是修成“天地雷鸣士”所需要的战斗次数相对较多。

职业等级	升级所需战斗次数	习得	转职需マスタ－的职业	マスタ－奖励
1	－	マホトラ、バイキルト、フバ－ハ、マジックバリア、アストロン、めいそう、メガザルダンス、のろいの歌、たたかいの歌、ム－ンサルト、せいしんとういつ	贤者、ス－パ－スタ－	最大MP＋30
2	30	メラゾ－マ、ベギラゴン、イオナズン、バギクロス、メイルストロム、マヒャド、ザラキ－マ、ラリホ－マ		
3	30	ザオリク、ハッスルダンス、いてつく波动		
4	30	ひばしら、マグマ、めいどうふうま、しょうかん		
5	30	ジゴスパ－ク		
6	30	れんごく火炎		
7	50	ビッグバン		
8	60	げんま召唤		

TIPS 金属系怪物有大量的经验值可拿，但遇见玩家时它会很快逃跑，这时候应该迂回从侧面与它接触。战斗初期只能靠普通攻击碰碰运气，到习得“まじん斩り”和“メタル斩り”等对金属系怪物有特效的技能时就能轻松取胜。

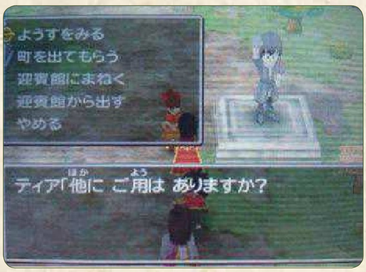
勇者（ゆうしゃ）

特征：最强职业，拥有全职业中最高的能力加成，每回合的 HP 回复奖励保证了“勇者”的长时间输出，可学习的技能也相当全面。虽然需要大量的战斗次数，但是这是值得的。

职业等级	升级所需战斗次数	习得	转职需マスタ–的职业	マスタ–奖励
1	–	マホカンタ、ルカナン、スクルト、バイキルト、フバ–ハ、マジックバリア、アストロン、トラマナ	任意三个上级职业	最大 MP ＋30、4 级以上每回合回复一定的 HP，回复量随等级提升而增加
2	8	メタル斩り、いなずま斩り、かえん斩り、マヒャド斩り、ミラクルソ–ド		
3	12	おいかぜ、つるぎのまい、いてつく波动、しんくう波、しゃくねつ		
4	30	ライデイン、メガンテ、ラリホ–マ、ドラゴラム、ベホマラ–、ザオリク、バシル–ラ		
5	30	メラゾ–マ、ベギラゴン、バギクロス、メイルストロム、ギガデイン		
6	30	ビッグバン		
7	40	ベホマズン、ギガスラッシュ		
8	60	ミナデイン		

移民系统

当游戏完成“ダイアラック篇”的过去章节后，现代世界开启“移民の町”。进入村子后与女性对话，她会要求主角去寻找住民。找到每个住民后都会有相关提示，可以连锁地去找下一个，需要注意的是部分住民需要剧情推动到一定程度下才会出现。每个住民到移民の町后会给予石版作为回礼。



出现地点	可获得的石版
フィッシュベル码头	スライムだらけの森
グランエスタ–ド宿屋 2F 客室–	ナスビの採れる洞くつ
ウッドパルナ北边高台 2F	カワセミのつどう河边
エンゴウ东边的民家	小恶魔たちが暮らす山
フォ–リッシュ宿屋	ドワ–フ族の洞くつ
メザレ宿屋	火吹きスライムの山
ダ–マの旅の宿的井内	风船だらけの町
砂漠の町村子中央的大罐子	ポットが飞び交う山
クレ–ジュ宿屋	ツメがうなるほこら
リ–トルード钟楼顶	续・スライムだらけの森
大地の精灵像，门口的东侧位置	ム–チョの塔
ハ–メリア西北塔的 B1F	ワナだらけの山
圣风の谷的教会	勇者の集う洞くつ
プロビナ西南的桥上	たつのこの森
コスタ–ル赌场西边的楼梯最高层	スライム帝国
さらなる异世界最深处的神さま	–

当移民数分别达到 3 人、7 人、14 人之后，村子有不同的发展阶段。在不同的阶段还能获得“ちいさなメダル”和“ふしぎな石版？”，发展阶段是不可逆的，请注意回收道具。在村子的 B1F 有石版台座，在这里可以放置怪物石版、擦肩石版和下载石版。当发展到第二阶段之后，就能在酒场连接网络，下载石版或者在线与其他人交换石版。交换石板后对方设计的角色会住进村子，并随着人数的增加，“迎宾馆”的层数也会增多。

怪物公园（モンスタ–パ–ク）

当游戏进展到开放“モンスタ–パ–ク”的时候，在战斗中打倒怪物就有一定几率将怪物送过去。使用一些道具能提高几率，职业“怪物ハンタ–”的技能“まものならし”也有相似效果。将怪物送到公园后，会有不同的居住区域和宿舍区居住。

居住区域一共有十个，最开始只有草原地带，只有在游戏中收集“まものせいそく图”交给公园内小屋的老人，并在宿屋休息一晚后第二天才会开放。宿舍区可以安排同种类的怪物居住，同样需要“まものせいそく图”才能增加宿舍区数量。

区域名	入手方法
墓场	山奥の塔（现代）的 B1F 由 BOSS “キングスライム”掉落
山地	圣风の谷（过去）族长家旁边的木桶
高原地带	怪物の岩山（过去）的宝箱
森林地带	ホビットの洞くつ（过去）B3F 的宝箱
海水公园	サンゴの洞くつ（时代不限）开始区域的宝箱
湿地带	マ–ル・デ・ドラゴ–ン（现代）东部区域的宝箱
洞くつ	ダ–クパレス（现代）宝箱
砂漠地带	コスタ–ル（现代）赌场以 5000 枚代币兑换
塔	メダル王の城（现代）以“ちいさなメダル”75 枚兑换

石版

游戏的核心系统，在各地收集“ふしぎな石版”后，前往石版台座拼好石版，就能开启新的篇章。等解放了过去的世界后，现代世界就会有相关的城镇出现。除了游戏最基本的四色石版外，还存在“ふしぎな石版？”等通往异世界的石版。找不到石版时，能在石版案内人那选择“导きの声を闻く”得到提示，3DS 版本中还贴心地加入了石版雷达的系统，当一个区域有石版时下屏幕的左上角就有提示，相当便利。



擦肩石版

当游戏开放“モンスタ–パ–ク”后，可以让收集来的怪物组成队伍到洞穴探险挖掘石版。得到的石版不仅能自己冒险，还能通过擦肩或互联网和其他玩家交换。挖掘的石版迷宫出现的怪物，是以所选择的怪物队长，加上带上的两只随从以及队长编号附近的两只怪物构成，利用这一点可以挖掘出自己想刷的怪物石版，对于取得怪物之心很有帮助。石版迷宫最深处的 BOSS 是怪物队长的巨大强化版，打倒后能取得各种道具。如果自己挖掘的石版和其他人交换，怪物队长的等级还会提升。



当“移民の町”发展到第二阶段后，就可以到酒场连接网络，从而下载和交换石版了。官方会定期放出配信石版供下载，除此之外还能通过输入“プレゼントコ–ド”获得特典石版。交换石版一次能和 3 个人进行，需要注意的是，每 24 小时只能交换一次。

世界排行榜

现代世界的“リ–トル–ド”中“世界ランキング协会”，会针对“ちから”、“かっこよさ”和“かしこさ”进行排名，取得第一名的话不仅可以入手道具，还有奖杯颁发事件发生。

奖品		
排名类别	可获得道具	
ちから排名第一	ごうけつのうでわ	
かっこよさ排名第一	（女）：スパンコ–ルドレス	（男）：プラチナメイル
かしこさ排名第一	（女）：黄金のティアラ	（男）：ちりょくのかぶと

TIPS 练级点推荐：前期推荐在“炎の山”的回复点附近，等到游戏现代世界解除怪物与熟练度挂钩后，建议在“クレ–ジュ”附近刷。周边怪物不仅能力低，还有大量的金属系怪物和黄金史莱姆出现，是赚经验、刷熟练度和赚钱的好地方。

攻略方法

ちから

推荐使用男主角，职业推荐人类职业的**ゴッドハンド**、**バトルマスタ－**，怪物职业推荐**まじんブドウ**、**ギガミュ－タント**、**デスマシ－ン**，装备上选择增加攻击的就没有问题。

かしこさ

推荐**メルビン**或**マリベル**，职业上推荐选择魔法使い、吟游诗人、贤者、魔物**ハンタ**－或天地雷鸣士，怪物职业的**ダ－クビショップ**或**にじくじゃく**有相当高的能力加成。装备上选择特殊事件得到的“**ちしきのぼうし**”。

特殊事件：在**ハ－メリア**篇通过后，到**リ－トル－ド**广场查看智力排名，来到**ハ－メリア**的**アブモフ**家中发生剧情，在门口与助手对话。再次回到**リ－トル－ド**广场查看智力排名，到**ダ－マ**神殿西南山贼**のアジト**深处与犯人对话，再到**ハ－メリア**将“**ちしきのぼうし**”还给**アブモフ**，他会把“**ちしきのぼうし**”送给主角。

かっこよさ

人物推荐**アイラ**，职业上推荐选择**ス－パ－スタ**－或怪物职业的**にじくじゃく**。装备选择上以增加“**かっこよさ**”数值为佳。

特殊事件：必须要完成以下事件才能取得“**かっこよさ**”排名的优胜。

在**リ－トル－ド**协会本部的女性那听到**ロ－ズ**一直占据排行榜首位后，到沙漠**の**城（现代）西北方的**ロ－ズの**家与她对话取得“**ロ－ズの手纸**”，到协会注销她的排名。重新回到她的家可以得到“**ガラスのくつ**”。

流程指引

序章

フィッシュベル（现代）

OP过后与**マリベル**对话，再到村子的西方回到家中2F睡觉。第二天早上从母亲那拿到“**アンチョビサンド**”，拿到村子右边的船给父亲。进入船中，下楼梯找到躲在木桶后面的**マリベル**。回到OP开始地点，士兵传召主角进城，**マリベル**加入队伍，前往地图西北的**グランエスタ－ド**。出发前回家和母亲对话可获得“小鱼**のつくだに**”，在去新世界之前，是不会遇上战斗的。

グランエスタ－ド（现代）

和城堡1F左上的厨师对话可以将“小鱼**のつくだに**”交给他，在2F会被国王带到3F的王座对话。在城里1F北侧食堂的左边有个地下室，可以得到“**古びたメガネ**”，与老人对话可以听到神与魔王的故事。然后到大地图的东边到**なぞの**神殿。

なぞの神殿（现代）

进入神殿发现**キ－フア**，得到“王家**の**古文书”，与他对话。回到**グランエスタ－ド**，在城下町的教堂前进入洞窟，在悬崖边的房子与老人对话。到城下町的酒场遇到**ホンダラ**，回到他的家中与他对话。在井旁与女性对话后可以进入井里得到“**ちいさなメダル**”。到**グランエスタ－ド**城2F找到**キ－フア**，得到“**ホットスト－ン**”，再次去悬崖边的房子与老人对话。回去途中**キ－フア**被士兵带走，到晚上两个人再会合前往神殿。调查石像神殿开门，捡起两块“**ふしぎな石版黄**”。然后与石版引导人对话，调查四个石像后再次对话。到“**大地と炎の**神殿”，地图左右有可以按下的石头，分别进入后点燃烛台的火，获得“**圣者のかぶと**”与“**圣者のよろい**”。从神殿北边出去，到“**风と水の**神殿”，用同样方式获得“**圣者のたて**”与“**圣者のつるぎ**”。回到神殿调查4座石像，将刚才获得的物品和石像结合，大门开启。然后和石版引导人对话，选择“**导きの声を闻く**”，得知缺失的石版在**フイッシュベル**。



フィッシュベル（现代）

与船上的水手说话，回家发现**ボルカノ**带来了“**ふしぎな石版黄**”，出门前“**ホットスト－ン**”被**ホンダラ**拿回去。回到**なぞの**神殿，拼好石版台座后开始最初的冒险。

ウッドパルナ篇

不思议な森（过去）



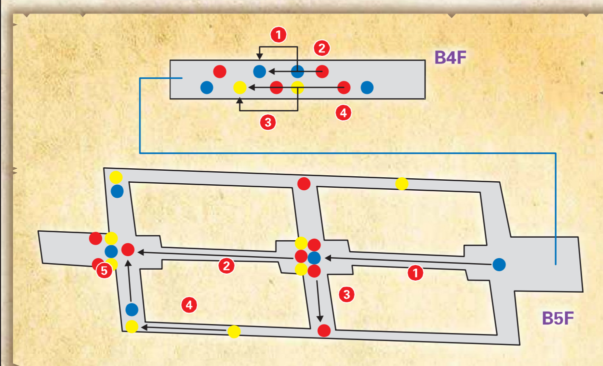
事件过后听到**マリベル**的叫声，**スライム**出现，初次战斗只要选择攻击就能获胜。往前会遇到**マチルダ**，由于她实力超群，建议将全员等级升至3级以上以习得技能再前往**ウッドパルナ**村，入村后她会离队。

ウッドパルナ（过去）

进村时**マチルダ**离开，进入北侧的民家与**パトリック**对话，前往**カラ－スト－ン**挖掘所。

カラ－スト－ン挖掘所（过去）

这里的谜题是推动并消除相同的颜色石，推法如下图。在B6F调查中间的绿色石头，得到“绿**の**宝玉”和“木**の**人形”。回村到**パトリック**家中对话，交出“绿**の**宝玉”。剧情过后在宿屋休息，第二天**ハンク**加入为NPC同伴，出发前往东**の**塔。



东の塔（过去）

正面的门能进入到2F拿到道具。登上外壁的3F与BOSS“**ゴ－レム**”战斗。胜利后获得“**ふしぎな石版绿**”，如果消耗太多可以先回村回复。进入内部，先下楼梯在1F宝箱获得“**ふしぎな石版赤**”，然后从西边楼梯上去，到5F与BOSS“**チョッキンガ－**”战斗，胜利后与“**マチルダ**”战斗，她只会防御，我方不停攻击就行。剧情后无论选择哪项，**マチルダ**还是会死去。

TIPS 关于游戏时间：正常通关在50到60个小时左右，如果要称霸怪物公园和职业系统的话，没几百个小时很难完美。



然后回村，到**パトリック**的家，与**ハンク**道别后回到开始的森林。会再次遇到**パトリック**，将“木**の**人形”拿给他，从森林深处回到神殿得到“石版**レ－ダ－**”，然后自动回到**フィッシュベル**。

BOSS

ゴ-レム

HP 280　行动 通常攻击

攻击力比较高，可多用マリベル在LV4习得的“ルカニ”降低其防御力并猛攻。HP不足时使用主角的咒文回复就能轻松获胜。

チョッキンガ-

HP 310　行动 通常攻击、防御

攻击力比ゴ－レム更高一些，可以使用“ルカニ”降低其防御力，建议先拿到“ブロンズナイフ”装备，战斗会比较轻松。

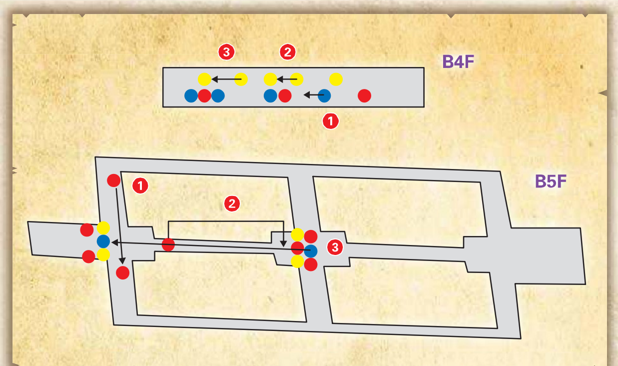
海辺のほこら（现代）

在**ホンダラ**家可获得“**す**ごい圣水”，到悬崖上的老人之家，遇到**キ－フア**。前往大地图西南的海边**のほこら**与**キ－フア**对话，开船前往新出现的岛屿。

カラ-スト-ン挖掘所（现代）



入村与中央塔2F的的商人对话，选择“**いいえ**”获得“**ふしぎな**石版绿”。与泉旁边的老人对话后前往**カラ－スト－ン**挖掘所，构造与之前的地图完全相同，B4F和B5F谜题推法如下图。来到B7F，消除上方的青色石头，获得“**ふしぎな**石版赤”。然后回到**グランエスタ－ド**。



グランエスタ-ド（现代）

与看门人对话放下桥梁，从城2F走到外面，进入东侧的门，往下走能遇到悬崖的老人。继续前行可以坐木筏，迂回到西侧上陆后进入北侧的城门，得到“**ふしぎな**石版赤”。回到神殿，拼好石版台座后到**エンゴウ**。

エンゴウ篇

エンゴウ（过去）

来到新大陆后前往南方的**エンゴウ**，进入到长老之家2F与长老对话。到宿屋休息后与井旁的**パミラ**对话，之后回到长老之家2F。再到道具屋里与**パミラ**对话，去宿屋休息。仪式开始，与**パミラ**对话，再和长老对话，之后自动移动到火山。

炎の山（过去）

前往火山，剧情过后进入火山深处。在5F时往北边的楼梯前进，另一边的道具待出去时再回收。建议取得2F外部的宝箱，内有“**せいなるナイフ**”，同时在火山往下跳跃过3F时有个回复点，可以顺便在此练练级。在最深处与“炎**の**巨人”战斗，获得“**ふしぎな**石版青”再回到火山口与**パミラ**对话，剧情使用“**すごい**圣水”，解决危机自动回到村庄，与**パミラ**对话，得到“**ふしぎな**石版青”回到现代世界。

BOSS

炎の巨人

HP 310　行动 通常攻击、火の息、蓄力



最需要警惕的是其技能“火の息“，建议先取得“せいなるナイフ”，让マリベル装备上参与攻击，在此之前可以先用“ルカニ”降低其防御力再猛攻。

エンゴウ（现代）

在**グランエスタ－ド**城与国王对话，队伍解散。回家2F休息，第二天出门**マリベル**加入，来到洞窟前**キ－フア**回归，乘船来到**エンゴウ**岛。到达后与**パミラ**对话，占卜会被收5G。与村子东北方的小孩子对话后，和**パミラ**对话再调查宿屋前的牌子，获得“**まんまるボタン**”交给小孩，能得到“**ちいさなメダル**”。前往炎**の**山，在B1F能获得“**ふしぎな**石版绿”，完成后从火山口回到神殿，拼好石版台座来到新世界。

ダイアラック篇

ダイアラック（过去）

到村子最里面的井与老人对话，对话后在宿屋休息再与老人对话得到“天使**の**泪”。再一次去宿屋休息，主角一个人行动调查村中发光的石像。西北的石像碎掉后，进入屋子在书架看到孩子的笔记，之后回宿屋睡觉。第二天**キ－フア**说发现隐藏楼梯，到村子西边涂鸦附近的树上边，调查发现隐藏通道。与老人对话，之后下通道，来到村子中央的大石头使用“天使**の**泪”。到东南方隐藏通道外，与**ヨゼフ**对话后带他见老人。同时在通道内发现“**ふしぎな**石版黄”，并回到现代世界。

移民の町・モンスタ-パ-ク（现代）



在**フィッシュベル**的南边，进入村子与**ティア**对话，得知要寻找村民一起建立村子。然后来到**フィッシュベル**的码头带回第一个村民，并在石头附近找到“**ふしぎな**石版绿”，到神殿拼好石版台座到新世界去。

オルフィー篇

オルフィー（过去）

地图北边到**オルフィ－の町**，到北边的民家与牛对话。在宿屋衣柜可拿到“**ちいさなメダル**”。回到现代世界**グランエスタ－ド**的南边小屋与**きこり**对话，随后他加入队伍。回到**オルフィ－**，在东边的民家、道具屋2F、村子中央和北边民家的人（拥有人的外貌，其实是动物）对话。到小屋与少年对话后，准备前往西边的**魔封じの洞くつ**。

魔封じの洞くつ（过去）

追着狼到洞窟内部，2F可回收“**ふしぎな**石版青”。在BOSS战的洞窟前往上进入5F的洞窟回收“**ふしぎな**石版青”。

BOSS

デス・アミ－ゴ

HP 515

行动：通常攻击、かまいたち、まばゆい光，偶尔会二次行动



BOSS偶尔会出现二回攻击，稍不小心就有可能陷入战斗不能状态。由于复活道具珍贵，尽量保持HP在50以上。マリベル的“ルカニ”依旧很好用，对着BOSS集中攻击吧。

オルフィー（过去～现代）

回到村子，来到北边小屋与农夫对话，**きこり**离开队伍。回到现代世界，**ガボ**加入队伍。到世界地图西边的**オルフィ－**后进入北边村长的家，开柜子换上动物服装。到村子入口开始挑战游戏。选牛、马和小狗，得到“**モンスタ－ずかん**”，离开村子前记得到武器屋收集“**ふしぎな**石版绿”。来到魔封**じの**洞**くつ**，2F宝箱内有“**ちいさなメダル**”。到之前BOSS战的地方，打开棺材，取得“**ふしぎな**石版青”后到神殿拼好石版台座。

フォーリッシュ篇

フォ－リッシュ（过去）

登上阶梯从2F进入要塞后到1F，在左边阶梯下方的房间中有“**ふしぎな**石版赤”，道具屋的木桶有“**ちいさなメダル**”。事件后到西边的**フォロッド**城。

フォロッド城（过去）

与城口的佣兵对话，然后与出入口右边建筑物内士兵对话，选择“**はい**”，与BOSS“**フォロッド**兵”战斗。与国王会面，从下边的门直接出去到左边的警备室与**トラッド**对话开始作战会议。与全员对话后再与**トラッド**对话，再与**ヘインズ**对话前往地图西边的**ゼボットの**研究所。城内地下水道左上方的罐子里有“**ちいさなメダル**”。

BOSS

フォロッド兵

HP 350

行动：通常攻击

マリベル使用“ルカニ”两次，全员猛攻，没什么难点。

ゼボットの研究所（过去）

进入研究所与房间右边的**ゼボット**对话后返回。研究所左上小屋里的木桶可以拿到“**ちいさなメダル**”。

フォロッド城（过去）



到左边的警备室与**ヘインズ**对话，到右边2F的仰望台上，事件发生后跳到1F，与**トラッド**同行再次前往研究所。事件发生后返回城里与敌人对话进行战斗。这里的杂兵偶尔会二次行动，要小心。到皇宫后与士兵对话再出去，战斗后事件发生，第二天到右边警备室与**トラッド**对话，再与左边警备室与**ヘインズ**对话，**トラッド**回到左边开始作战会议。到右边警备室与**ゼボット**和**トラッド**对话，与前来送行的人一一对话后前往**フォ－リッシュ**。

フォ－リッシュ（过去）

到内部与**トラッド**对话，出发往东北方的**からくり**兵团据点。敌人比起之前有所强化，建议等级提升至12级以上，买好装备再出发。

からくり兵团据点（过去）

事件发生后突入据点，进入可与B1F南边的敌人对话后开启电梯，取得宝箱。同时在BOSS右边有“**ふしぎな**石版赤”。在最深处与三个士兵战斗后，与BOSS“**マシンマスタ－**”和“**デスマシ－ン**”发生战斗，剧情回到**フォロッド**城。

BOSS

マシンマスタ－

HP 250

行动：通常攻击、呼叫杂兵

比起一般杂兵攻击力没有什么变化，注意的是要节约MP以应对后面的BOSS。



デスマシ－ン

HP 380

行动：通常攻击、もろば切り、火の息、まばゆい光、偶尔会二次行动

攻击力非常高，尤其是技能的“もろば切り”有40点左右的伤害，如果运气不好BOSS二次行动的话基本就战斗不能了。让キ－ファ用技能作为主攻，其余的人注意回复，着实地击破他吧！

フォロッド城（过去）

与国王对话获得“**どくがのナイフ**”，到左边警备室与**ヘインズ**对话获得1200G。从国王王座南边出来，从地下水道前往公主所在的阳台，在门口可以听到**ゼボット**与公主的对话，之后与机器人**エリ－**对话，**ゼボット**会回去研究所。回去现代世界，前往**フォ－リッシュ**。

フォロッド城（现代）

和国王对话，之后前往西边的研究所。在城内B1F的地牢能获得“**ふしぎな**石版绿”。进入研究所后国王出现，带走**エリ－**，研究所左上的小屋里有“**ふしぎな**石版赤”。同时这里的罐子有“**ちいさなメダル**”。回到**フォロッド**城。剧情过后来到B1F的地牢，前往**フォ－リッシュ**。在右边的警备所能看到特殊事件。

フォ－リッシュ（现代）

到东边的道具屋与女孩对话，从西北边的教堂地下室出来到池内侧，打碎木桶，在木桶的位置能找到“からくりパ－ツ”。在西南的小房间内宝箱有“ちいさなメダル”。

フォロッド城（现代）

回到地牢，剧情后到右边的警备所。之后自动移动到研究所，到フォ－リッシュ的道具屋与アルマン的孙女对话获得“ふしぎな石版赤”。

在离开前可以先去からくり兵团据点回收道具，地图与之前没有变化。据点B2F的宝箱内有“ちいさなメダル”。到神殿拼好红色台座右下的石版前往グリンフレ－ク。

グリンフレ－ク篇

グリンフレ－ク（过去）

前往地图东北的グリンフレ－ク，到达后前往最大的民家在最高层与BOSS“あめふらし”战斗，往前几步使用“天使の泪”。事件后外出，从北方的门进入ハ－ブ园。进入大屋与ボルック对话后，在2F听到イワン和カヤ的对话，来到道具屋2F，追逐リンダ到ハ－ブ园会听到庭师的话，到宿屋地下酒厂听到过去的エンゴウ有秘药。

BOSS

あめふらし HP 450

行动 通常攻击、つめたい息、ベホイミ

实力不强，多使用“ルカニ”降低其防御力就能轻松通过。

エンゴウ（过去）

到长老的家与パミラ见面，到道具屋，从パミラ拿到“パミラのひやく”。

グリンフレ－ク（过去）

到ペペ的地方救回他。道具屋1F的宝箱内有“ちいさなメダル”。ハ－ブ园举行宴会，听到舞者谈论事情，来到村子的西北方向，听到ペペ与カヤ对话。回到ハ－ブ园，与ボルック对话后下起雨。回到西北的地方，这次听到ペペ与リンダ的对话，之后在村口与ペペ对话后前往沼地の洞くつ。

沼地の洞くつ（过去）

直接从落穴跳下，从右边迂回。B4F有“ふしぎな石版绿”，宝箱内有“ちいさなメダル”。到最深处打败BOSS“どうくつまじん”后回收石版，回去现代世界。

BOSS



どうくつまじん HP 450

行动 通常攻击、キラ、ベギラマ

BOSS会带上两个杂兵，敌人技能的“キラ”、“ベギラマ”很恐怖，由于是全体攻击，很有可能回复不及。全力攻击，尽快打倒どうくつまじん为上策。

メモリアリ－フ（现代）

エンゴウ西侧出现新大陆，到メモリアリ－フ回收大屋子3F的“ふしぎな石版黄”。在山道小屋的罐子有“ちいさなメダル”。往西到达グリンフレ－ク西の废墟，拿到“ふしぎな石版绿”。如果有兴趣可以回到原洞窟的地方，现在变成了宿屋，酒场内的木桶有“ちいさなメダル”，还能听老人说神魔大战的故事。回到神殿拼好左下的绿色石版台座。

ユバ－ル篇

ユバル族の休息地（过去）

与全部居民对话后和入口的族长对话，再到左侧帐篷外和キ－ファ对话，之后进入帐篷和ライラ对话。与地图右下的大妈对话后获得“ビバ=グレイプ”，交给キ－ファ进入帐篷，下方的帐篷内有“ふしぎな石版青”，左上的帐篷内有“ちいさなメダル”。事件过后キ－ファ离队，三人前往西边的山脈の洞くつ。洞窟只有一条路，通过洞窟与村民对话后到左边帐篷休息，继续往南。

湖の洞くつ（过去）

与所有人对话后在帐篷休息一晚，第二天テント加入队伍。B1F宝箱内有“ちいさなメダル”，B3F有个谜题，朝着没宝箱的道路前进就是正确道路。B4F调查石碑，地下会出现光的通道。在B5F的祭坛时水会被抽干，这里还有个“ふしぎな石版黄”，请注意回收。水抽干后能在1F取得“ちいさなメダル”。到祭坛前与ベレッタ对话，读取墙壁文字后前往祭坛深处。事件后回到休息地。



ユバル族の休息地（过去）

第二天与キ－ファ对话，キ－ファ永远从队伍脱离，回到グランエスタ－ド向国王报告此事，获得“ふしぎな石版青”，出发前往西北的新大陆。

化石挖掘现场

支付5G就能进入，在井中能获得“ふしぎな石版青”，衣柜内有“ちいさなメダル”。虽然雷达有显示，但其他的石版目前还入手不了。拼好青色左下的石版台座，前往ダ－マ。

ダ－マ篇

ダ－マ神殿（过去）

前往神殿的路上有旅の宿，ザキ领队时调查书架会发生战斗，与ダ－マ神殿的大神官对话，主角一行人掉落到ふきだまりの町。

ふきだまりの町（过去）

在这阶段无法使用特技和魔法。在道具店有“とうぞくのカギ”卖，可以打开一些被锁住的宝箱。到东边酒场，发生剧情战斗，必败，失败后主角一行人在民家醒过来。外出与フ－ラル对话获得“奇迹の石”，可以在战斗中使用补血，在西北方向的木桶和地下酒场内的罐子有“ちいさなメダル”，做好准备前往西の洞くつ。

西の洞くつ(过去)

路上没有宝箱，专门挑有毒的路走就是正确道路。进入深处发生 BOSS 战，必败，回到民家。到酒场，发生剧情前往村子北边的井旁。剧情后再次前往洞窟，来到山肌の集落。

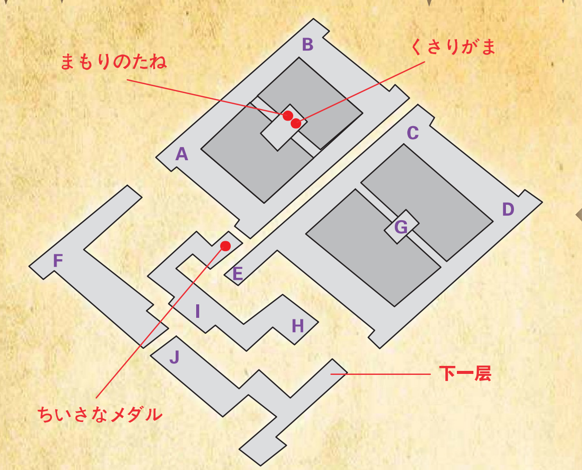
山肌の集落（过去）

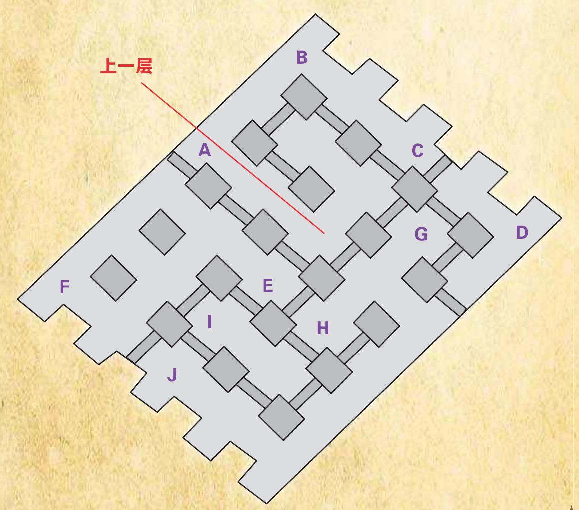
往北遇见**カシム**和**フ－ラル**，跟随他们进入民家，出去后两人成为同伴，前往东边的牢ごくへ续く洞くつ。调查井会遇见怪物，要留心，井内的衣柜和左边墓碑前的地面有“**ちいさなメダル**”。

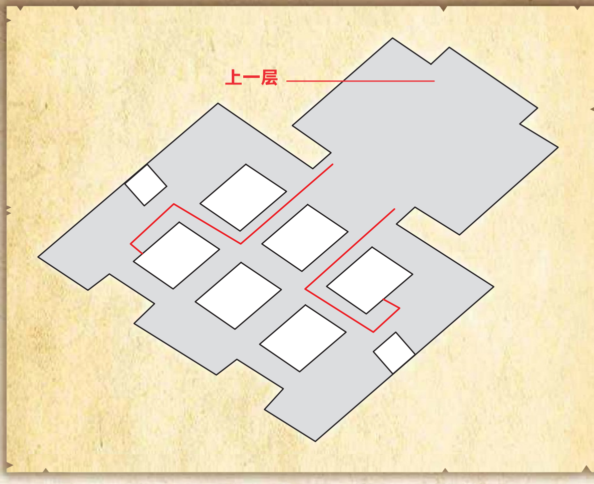
牢ごくへ续く洞くつ（过去）



迷宫内有个复杂的区域，如图所示。B2F 的宝箱和 B4F 的罐子有“**ちいさなメダル**”。最深处用石头砸坏装置(如图)，回去后发生 BOSS 战，与“**イノップ和ゴンズ**”战斗。带**フォズ**返回集落。到神官长的家中与**フォズ**对话取得钥匙，前往神殿への地下道。







BOSS

イノップ、ゴンズ

HP	440、400
行动	通常攻击、痛恨の一击、すなけむり
行动	通常攻击、痛恨の一击、摇尾巴

因为无法使用咒文特技，所以要让マリベル带上“奇迹の石”多帮队友回复。其中イノップ的攻击频率比较高，集中全力先打倒他吧。



神殿への地下道（过去）

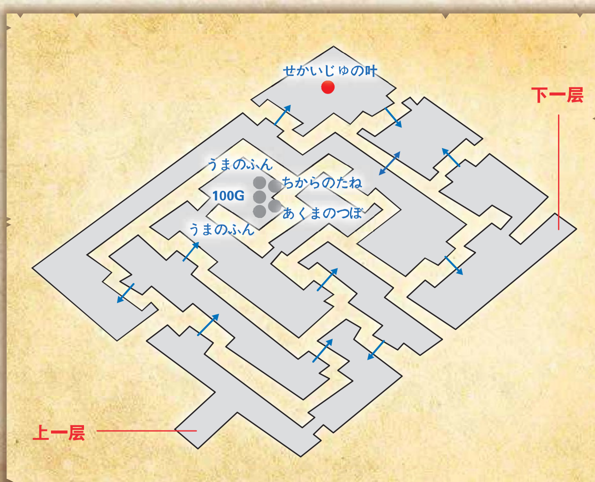
门前与 BOSS“マンイ－タ－”战斗。在 B4F 右边宝箱有“**ちいさなメダル**”，在 B3F 取回使用技能和咒文的能力，在 B2F 的迷宫有单方向行的门(如图)。之后到达决斗场。

BOSS

マンイ－タ－

HP	400
行动	通常攻击、イオ、ルカナン、ベギラマ

BOSS 的能力并不强，小心其全体攻击咒文“ベギラマ”就能轻松通过。





决斗场（过去）

进入北方的房间，之后外出发生剧情，**ザジ**成为同伴，在东侧的接待处参加选拔战。BOSS战要连续面对六波敌人，要注意节约MP。剧情后**フォズ**代替**ザジ**成为同伴，前往神殿。

BOSS

ネリス HP 460

行动：通常攻击、マヒャド斩り、ヒャダルコ、二次行动

ネリス攻击力高，速度快，有二次行动和全体攻击的"ヒャダルコ"，是BOSS战的难关之一。要在前面的战斗保留实力，先击倒杂兵后注意回复，让ザジ多攻击就行。

ダーマ神殿（过去）

在1F与BOSS"**アントリア**"发生战斗。胜利后地图解放，记得到B1F东侧取得"**ふしぎな石版黄**"和西侧的"**ちいさなメダル**"。同时可以在1F进行转职。再到"**ふきだまりの町**"取得"**ふしぎな石版黄**"，之后顺便开启之前被锁住的宝箱，取得道具，回到现代世界。

BOSS

アントリア HP 700

行动：通常攻击、かえん斩り、念じボール、イオ、ベギラマ、マジックバリア

最大的威胁就在于他的魔法攻击，有被秒杀的可能。幸好フォズ的实力很强，不仅会魔法攻击还会帮我方补HP，战斗因此变得轻松。

ダーマ神殿（现代）

ダーマ神殿与神官对话后前往废墟，在B1F西侧房间内的罐子有"**ちいさなメダル**"，东侧地面有"**ふしぎな石版黄**"。在废墟与倒在地上的神父对话，发生BOSS战"**さんぞく兵、さんぞくマージ、さんぞく、エテポンゲ**"。之后前往西边的山贼**のアジト**。

BOSS

さんぞく兵、さんぞくマージ、さんぞく、エテポンゲ

HP 200、140、175、220

行动 さんぞく兵：通常攻击、ちからため、ぬすっと斩り、まぶしい光

行动 さんぞくマージ：通常攻击、ぬすっと斩り、ベギラマ、ラリホー

行动 エテポンゲ：通常攻击、マッスルダンス、石つぶて

行动 さんぞく：通常攻击、どくがのこな、石つぶて

目前为止难度最高的BOSS战，敌人不仅会连续释放异常状态，还有全体攻击的技能，很容易就让我方陷入苦战。可以先转职成HP高和防御力厚的职业:如战士等，再尽快解除混乱等状态，换上防御力比较高的装备，集中攻击击倒HP比较低的敌人就能通过。

山贼のアジト（现代）

在入口处偷听暗号，来到洞口回答一样的暗号就能进入。在最深处能获得钥匙，打开牢房，牢房内的罐子有"**ちいさなメダル**"。深处与BOSS"**さんぞくのカシラ**"战斗，得到"**ふしぎな石版黄**"，前往地图东边大陆的**メザレ**。

BOSS

さんぞくのカシラ HP 500

行动：通常攻击、イオラ、アルテマソード（失败）

BOSS的咒文攻击相当强力。一招"イオラ"能伤害我方全体50HP以上。但如果能赢过之前的BOSS战的话，这场战斗没什么难度。

メザレ（现代）

进入酒场发生事件，之后来到村子西北的**ニコラ**之家，与**ニコラ**对话到达宝物库，拿到"**魔法のじゅうたん**"。宝物库内还有"**ちいさなメダル**"。在大地图下使用"**魔法のじゅうたん**"，回去**ニコラ**之家，之后再次来到宝物库将"**魔法のじゅうたん**"还给他。在井下面取得"**ふしぎな石版黄**"。回到神殿拼好台座，前往砂漠**の**城。

沙漠篇

砂漠の城～砂漠の村（过去）

从右边进城，在B3F遇见**ハディート**。到东边村子，与族长对话后到2F休息，再次与族长对话。前往砂漠**の**城，在B2F遇到BOSS"**ボーンライダー**"。剧情后回村，与族长对话，从族长那得到"**さばくのお守り**"。再与村子的每一个人对话，出示"**さばくのお守り**"，到城西边的"**ナイラの河**"。需要注意是必须和每个人对话完才会出现新剧情。

BOSS

ボーンライダー HP 500

行动：通常攻击、ルカナン

比起以前的BOSS，"ボーンライダー"相对来说弱很多。可以毫无压力地通过。

ナイラの河（过去）

在河岸调查后，回到现代世界的"化石挖掘现场"。与学者对话，学者加入，剧情后回砂漠**の**村到族长家2F探望族长，回到1F与村人对话后**ハディート**出现，再上去2F。与**ハディート**对话后自动到河边。葬礼结束后，与**ハディート**对话，前往"魔王像"。

魔王像（过去）

在入口与女性对话后，发生杂兵战，此后可以在这里回复。1F正面使用"**さばくのお守り**"，开启西南方的门，再按西南、东北、东南、西北的顺序开启开关。从北侧楼梯往上，关掉机关后可以继续往前进。3F与女王会面，获得"**黒いカギ**"。东侧的道路沿着机关走，否则会遭遇落穴陷阱。5F宝箱有"**ちいさなメダル**"。在最高层外边与BOSS"**セト**"战斗，之后自动回村。回村后记得到仓库取"**ふしぎな石版黄**"，再到城与学者对话，可以在现代世界的"化石发掘现场"取得另一块"**ふしぎな石版黄**"，罐子有"**ちいさなメダル**"。

BOSS

セト HP 900

行动：通常攻击、ちからため、みなごろし、ルカニ

BOSS难关之一，跳到空中的攻击能对造成HP90点左右的伤害，如果运气不好很有可能陷入战斗不能。同时他还会使用"ルカニ"，一旦防御力下降太多相当不利。建议战斗前先带上"奇迹の石"和药草，将作战设定成"いのちだいじに"，注意不要陷入战斗不能，着实地打败他吧。

沙漠（现代）

砂漠の村中央的罐子里取得“ふしぎな石版黄”，道具屋旁边的木桶还能取得“ちいさなメダル”。在砂漠の城有特殊事件发生。到神殿拼好左下方的黄色台座，前往新世界。

クレージュ篇

クレ－ジュ（过去）

从转移点到西边村子，与北边村长家与村长对话，家里的罐子有“ちいさなメダル”。出去与黑衣人对话再到北边神木，与建筑物内的少女对话后回到村子。在村子看到村民前往神木，重新到神木后，与红衣服的村民对话，进行BOSS 战“あやしい男”。将少女带回小屋，第二天与少女对话后拿“エルフのみずさし”到神木下盛水，对少女使用后回村。对村长使用“神木の朝つゆ”，之后再用井口与黑衣人对话后使用“神木の朝つゆ”，剧情前往神木。



BOSS

あやしい男 HP 350

行动：通常攻击、ランプ投げ、二次行动

没什么难度，全力攻击就行。

神木の根っこ（过去）

与少女对话出现入口。迷宫只是一本道，没什么需要注意的地方。这里的银色史莱姆一只有1000 经验，可以在此升升级。到深处发生BOSS 战“いどまじん”，战斗后对紫色井水使用“神木の朝つゆ”。做好准备，出去后马上进行BOSS 战“ウルフデビル”。之后到村长家休息，在村子的农夫那得到“ふしぎな石版赤”，回到神木和少女对话能得到“しゅくふくの杖”，回现代世界。

BOSS

いどまじん HP 580

行动：通常攻击、石つぶて、ちからため、ラリホー、二次行动

攻击力比较高，还会使用睡眠技能“ラリホー”，运气不好很可能陷入苦战。由于之后还有BOSS 战，建议不要陷入战斗不能的状态。

ウルフデビル HP 600

行动：通常攻击、ばくれつけん、バイキルト

BOSS 会使用攻击力两倍的技能“バイキルト”，攻击伤害会在HP70 ～ 100 之间。战斗开始时先用“ルカニ”降低其防御力，再用“スカラ”提升防御力减少伤害，BOSS 也就没什么威胁性了。

クレ－ジュ（现代）



新的地区在世界地图的东北方，进入村子后在东北方屋子的地下获得“ふしぎな石版赤”。在井里右边的衣柜和宿屋2F 的衣柜里分别能取得一枚“ちいさなメダル”，前往神木获得另一块“ふしぎな石版赤”。前往神殿，拼好红色中间的石版台座。

リートルード篇

リ－トル－ド（过去）

进村子的东北侧会有事件发生，然后来到井旁的クリ－ニ之家发生剧情。宿屋休息一晚前往北边的桥，与桥上士兵对话后再次回到宿屋休息，第二天再和士兵对话，剧情后来到东边的バロックのアトリエ，得到钥匙回到村子。在钟楼顶层关闭时钟后来到クリ－ニ家楼下，读到信并调查墙上的画，进入“时のはざまの洞くつ”。

时のはざまの洞くつ（过去）

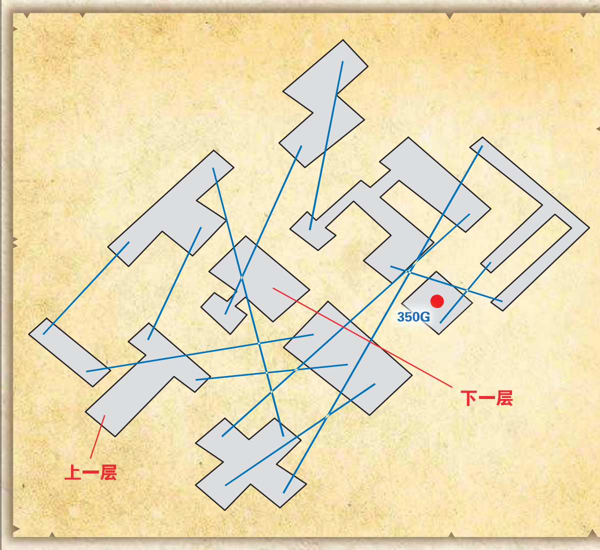
在转移点的区域请参考一下地图，在第二个区域的宝箱有“ちいさなメダル”。在时钟状的区域时，顺着北边逆时针走一圈就会出现新的转移点。进入后发生BOSS 战“タイムマスタ－”。破坏砂时计回到村子。

BOSS

タイムマスタ－ HP 790

行动：通常攻击、メラミ、イオラ、まぶしい光

マキマキ在HP 比较低的时候会使用“時の砂”使战斗回到开始状态，所以要先把两只マキマキ打倒后再打BOSS。BOSS 的攻击力高，还会使用全体攻击的技能。建议让ガボ和マリベル担任回复角色，让主角集中攻击。



バロックの桥（过去）

在村子休息后前往バロックの桥，走近人群后在左边的码头发现バロック，与其对话，通过桥，到北边的グリンフレ－ク。如果回到バロックのアトリエ会发生特殊事件。

グリンフレ－ク（过去）

进入北侧的大屋子，与1F 的女仆对话。再到西侧的小民家，听到イワン与カヤ对话。回到ハ－ブ园，小狗倒下后送其回屋并与チェリ对话。回到大屋1F 后，再去3F 与チェリ对话，出去一次再进来能得到“むらさきの小ビン”。和3F 的チェリ对话，下楼到庭师的家与チェリ对话。在大屋1F 与カサド－ル对话，选择“はい”后发生剧情。

メモリアリーフ（过去）

先前往修道院，在山崖右边发现“リンダの墓”。回去告诉ペペ，而后ペペ同行前往“リンダの墓”。村内东北方的屋子1F的左边宝箱和山道西侧的宝箱内分别有一枚“ちいさなメダル”。

リートルード（现代）

回到现代世界，到世界地图西边的リ－トル－ド。在クリ－ニの家的B1F得到“ふしぎな石版绿”，调查家里B1F的书架能得到信，交给1F的学者能得到道具。在北边还有个“世界ランキング协会の本部”，如果排上名次可换取奖品。バロックの桥的井内衣柜有“ちいさなメダル”。

バロックタワー（现代）

バロックタワ－在地图北边，在1F需要按下两个按钮开门，在2F西侧会移动的道路会有强制的杂兵战，4F需要把四个石像相对才能打开门。在5F需要寻找四个按钮，分别在西北边的通道，西侧的水路，东北边和地图中间，往上有“ちいさなメダル”。取得“ふしぎな石版黄”和“ふしぎな石版绿”后到神殿拼好黄色右下的石版台座，来到ハ－メリア。

ハーメリア篇

アボン～フズ（过去）

到アボン东北侧村长家对话后休息，2F的衣柜有“ちいさなメダル”。第二天人全部消失，在途中的地下道有“ちいさなメダル”，到南方的フズ。到フズ后宿屋休息，酒场的木桶有“ちいさなメダル”。前往东北方的ハ－メリア。

ハーメリア（过去）

在村子的中央会发生剧情，到宿屋休息后半夜起来，通过转移点往山奥の塔。武器屋有“炎のツメ”卖，不仅可以作为武器还能作为道具使用，建议购入。

山奥の塔（过去）

进门后从西北侧的楼梯上去，在2F南侧落下可以与スライム对话，3F可以略作休整，在东北方和小孩对话开门。到5F与药师对话，剧情后前往大地图的西南方的海底都市。

海底都市（过去）

在入口附近调查石碑开启隐藏通道。在东侧的房间和东北侧小房间的北侧宝箱能获得“ちいさなメダル”，在通道的罐子内也有“ちいさなメダル”。在开关操作桥的区域，先开启右边的通路再从左边绕到中间。最深处杂兵战后与BOSS“グラコス”战斗，并与老药师对话回塔。

BOSS

グラコス HP 1400

行动：通常攻击、なぎ払い、凍りつく息、ハリケーン、もうどくのきり、二次行动

BOSS有全体攻击的“ハリケ－ン”和“冻りつく息”，如果BOSS两次都使用全体攻击的话全灭的可能性很高。建议先购入“炎のツメ”，其附带的火属追加伤害很可观。建议一人攻击其他人选择回复，小心行事为妙。

ハーメリア（过去）

在西北边的大屋后边使用木筏进入宝物库，获得“ふしぎな石版绿”和“人鱼の月”，还可以回アボン回收宝物，收集完回到现代世界后前往メザレ。



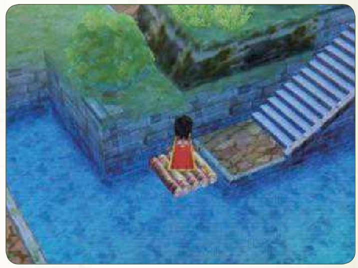
メザレ（现代）

到ニコラ之家给女仆看“人鱼の月”，来到教会前再与她对话，在教会后方调查地面发现楼梯，进入后获得“魔法のじゅう”。

魔法のじゅう入手后（以下部分不限次序）

ハーメリア～山奥の塔（现代）

ハ－メリア北侧发生剧情，到东南方アズモフ的家与其对话，从西北方乘木筏到东边民屋下有猫的地方，有“ちいさなメダル”。前往山奥の塔，到B1F与“キングスライム”发生战斗，スラッち加入队伍，它会提示地上的陷阱的同时，在3F东北方还会开门让主角通过。在最高层与开始BOSS战“ギガミュ－タント”。记得回收1F地面的“ふしぎな石版赤”和3F木桶的“ちいさなメダル”，回村与アズモフ对话再回塔，在3F与他对话，回村，在宝物库获得“ふしぎな石版赤”。



BOSS

キングスライム HP 680

行动：通常攻击、从上方挤压、二次行动

攻击力和HP强化的キングスライム，不难对付。

ギガミュ－タント HP 1050

行动：通常攻击、冷たい息、凍りつく息、二次行动

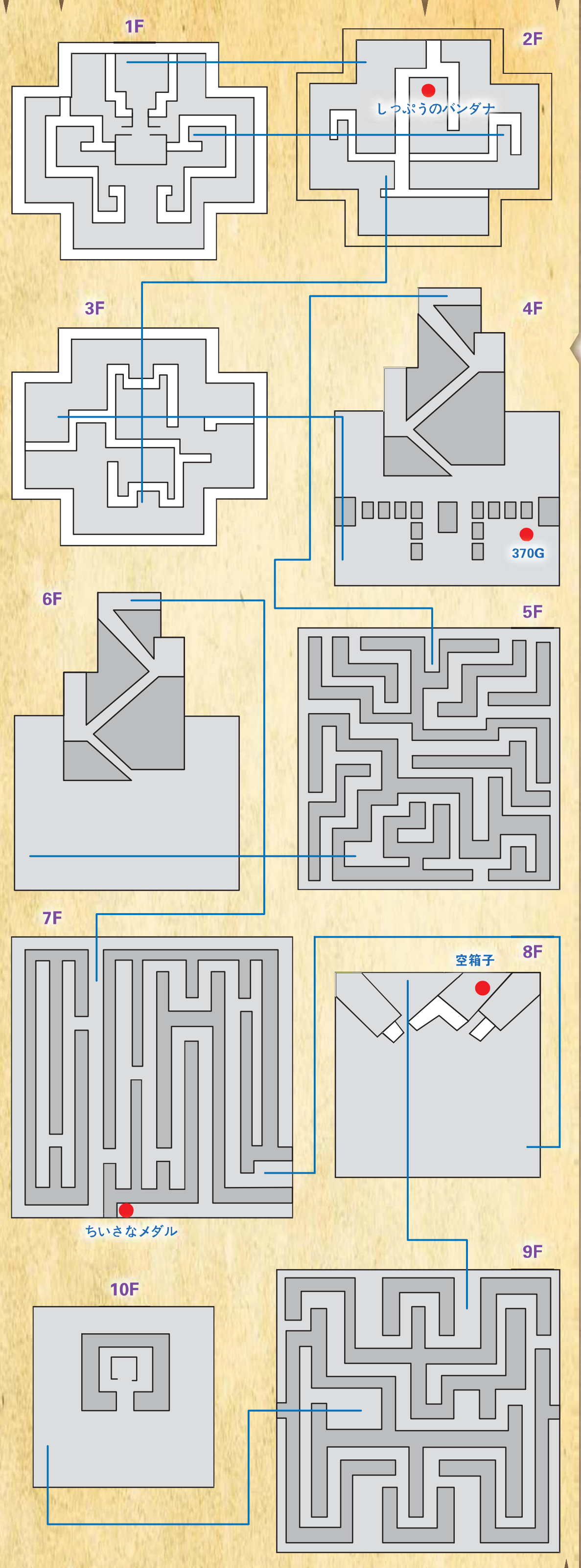
攻击力很高，普通攻击都能有HP50左右的伤害，建议使用すばやさ值最高的角色作回复以保安全。

大地の精灵像（现代）

砂漠の城的西南侧，过去世界的魔王像变成大地の精灵像，在5F找到“ふしぎな石版青”。

神の兵のほこら（现代）

在メザレ的东边，进入取得“ふしぎな石版绿”，到グランエスタ－ド的酒场与ホンダラ对话后再到クレ－ジュ与ブルジオの别荘1F的管理人对话。再到オルフィ－北边的ブルジオの本宅，B1F能获得“ふしぎな石版黄”，在2F能获得“まほうのカギ”和“ちいさなメダル”。与ブルジオ对话后，出门口时加入，前往ハ－メリア北边。途中到达メダル王の城可用“ちいさなメダル”与国王交换道具。在城外使用“魔法のじゅう”到西边的世界一高い塔。迷宫内注意不要掉下去。在7F下方宝箱有“ちいさなメダル”。在祭坛的最高层使用“ホットスト－ン”，メルビン加入。



海底都市（现代）

在东南方的小屋回收“ふしぎな石版赤”，东北侧小屋的北边宝箱和神殿外部宝箱回收“ちいさなメダル”。在最深处可发生BOSS战“グラコス5世”，胜利后可获得“ふしぎな石版？”。不是必须要打，可以以后再来。此时可以到神殿拼右上的红色石版或右上的绿色石版。

BOSS

グラコス5世 HP 1500

行动：通常攻击、なぎ払い、冻りつく息、ハリケーン、もうどくのきり、二次行动

BOSS的攻击方式和グラコス没有变化，只是现代少了老药师作为被攻击对象，需要多注意。

プロビナ篇

プロビナ（过去）

拼好绿色石版台座到新的大陆。先前往东边小桥，在桥上与男性对话。到村子时选择“いいえ”进入，东南方民家的木桶内有“ちいさなメダル”。从村子北边到プロビナ山洞くつ，可以先往入口右边取得宝箱后到左边山洞，穿过后来到プロビナ山。

プロビナ山（过去）

进入教会发生剧情,在教会后面的泉可以回复体力。回到プロビナ后去西边的桥,在桥上捡起女神像后再去教会与神父对话,剧情后再回村。在村里捡起ラズエル掉落的东西,回到教会在泉发生BOSS战“りゅうき兵”。回到现代世界,在オルフィー西南出现新大陆。

BOSS



りゅうき兵 HP 1200

行动：通常攻击、バギクロス、ばくれつけん

最开始战斗时其咒文攻击“バギクロス”很有威胁,但一段时间后会有剧情发生,建议先防御和回复,等剧情后BOSS弱体化后攻击即可。

プロビナ（现代）

村子没有事件，在井底地面有“ちいさなメダル”。在プロビナ山洞くつ3F的西侧回收“ふしぎな石版黄”，教会左边房间取得“ふしぎな石版绿”,地下室有“ちいさなメダル”。

砂漠の城（过去）

与女王对话后到B1F北边，按下右边石像获得宝物库的宝物，内有“ちいさなメダル”。

ルーメン篇

ルーメン（过去）

在神殿拼好右上的红色石版台座到ルーメン，途中有丘陵，回收“ふしぎな石版黄”。进入村子后发生杂兵战，在武器屋另一侧门进入打倒敌人可拿到宝箱。进入西北方的井，与神父对话后进入北边的大屋子，屋子左边罐子有“ちいさなメダル”，2F发生BOSS战“ボルンガ”，胜利后在左边柜子拿到“やみの塔のカギ”，出发到地图西边的暗のドラゴンの塔。

BOSS

ボルンガ HP 1000

行动：通常攻击、大脚踩

攻击力高，但只有一回行动，很简单的 BOSS 战。

暗のドラゴンの塔（过去）

进入后发生杂兵战，1F 西侧宝箱有“**ちいさなメダル**”。在 6F 的迷宫，先开启西侧的开关再开启东侧，最后开启中间的开关就能往上。最上层发生杂兵战后与 BOSS“暗**のドラゴン**”发生战斗，胜利后回村。

BOSS



暗のドラゴン HP 1350

行动：通常攻击、冻りつく息、激しい炎

虽然只有一回行动，但其全体攻击的“激しい炎”有极高的攻击力，全员会遭受 HP70 点左右的伤害。攻击力强，速度快，建议三人回复，让持有强力武器的人去攻击，谨慎为上。

ルーメン（过去）

回到现代世界发现还是荒芜一片，重新回到过去的**ルーメン**。村里出现大量触手，与触手对话就会发生战斗，到教会救神父的话就能储存。在大屋 2F 与男性对话后来到村后的井，进入**ルーメンの洞くつ**。

ルーメンの洞くつ（过去）

跟随根部前往洞深处，调查路上的剑可以得到“**はがねのつるぎ**”。同时这里还会得到被诅咒的防具，装备后必须到教堂才能取下，在最深处发生 BOSS 战“**ヘルバオム**”。

BOSS

ヘルバオム HP 1300

行动：通常攻击、甘い息、まぶしい光、2 回行动

除了 BOSS 之外还带有攻击力极高的**ヘルバオムのねっこ**，BOSS 的“甘い息”会让我方角色睡眠，相当麻烦。建议战斗前将角色职业转为 HP 较高的战士后，先速度将**ヘルバオムのねっこ**解决，剩下的 BOSS 就不成威胁。

ルーメン（过去）

回到现代世界发现村子还是荒芜状态，再次回到过去，进入北边大屋子后发生剧情。与村子中央的人群对话，选择“**いいえ**”后再次回到屋子。如果选择“**はい**”的话，村子会一直保持毁灭状态。剧情推移到深夜，前往东边丘陵后有剧情，自动回到村子后出屋子与**ヘルワーム**战斗，



打倒外边的**ヘルワーム**回屋，回到现代世界。

ルーメン（现代）

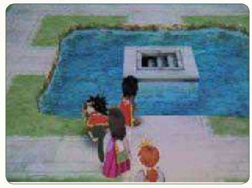
村子回复正常，在井里的衣柜可以得到“**ちいさなメダル**”。前往**暗のドラゴンの塔**回收最上层的“**ふしぎな石版？**”，在 1F 宝箱可以得到“**ちいさなメダル**”。到神殿把最后一个红色石版台座拼好，到**マーディラス**。

マーディラス篇

マーディラス（过去）

地图北侧的**ラグラーズ**没有事件，但可以先去搜刮一些道具。前往东边的**マーディラス**。城内东南方 2F 的宝箱，雕像处从左到右穿过门后再从上穿到下，开箱后拿给旁边的人。在西北侧的 3F 与皇太后对话，获得“皇太后**の**书状”。到 1F 被赶出去，前往大地图南方的**マーディラス**大神殿。

マーディラス大神殿（过去）



到中央楼梯，按照刚才的方式可以进入 B1F 的墓地，里面的罐子有“**ちいさなメダル**”。在 2F 把书状拿给大神官，前往大地图西边泷壶**の洞くつ**。

泷壶の洞くつ（过去）

迷宫只是一本道，走到最后有瀑布挡路。进入小屋与木工和女性对话。到第二天就能通过，取得“星空**の**结晶”后回大神殿。

マーディラス大神殿（过去）

与大神官对话后取得书状，回到城内与国王对话，在王**の**间下层房间的衣柜内有“**ちいさなメダル**”。来到城下町会遇见大神官的使者，再回到**マーディラス**大神殿与大神官对话，前往**マーディラス**。

マーディラス（过去）

进入发生 BOSS 战“**メディルの使い**”。进入西侧的魔法研究所，前往地下后追逐**ゼッペル**，到桥上战斗，必败。到城南侧 2F 的道路与大神官对话。就能在 1F 中庭发生 BOSS 战“**ゼッペル**”。如果之前在城 2F 把道具给男子，离开前到城西南 1F 取得“**いかずちの杖**”。

BOSS

メディルの使い HP 1400

行动：メラミ、バギクロス、ラリホーマ、マホカンタ、マホトーン、二次行动

强敌，会各种魔法咒文。如果被连续使用“ラリホーマ”和“バギクロス”的话几乎就全灭。其魔法耐性很高，让使用魔法的角色回复，物理攻击力高的角色攻击，小心行事。

ゼッペル HP 2200

行动：通常攻击、メラゾーマ、ベギラゴン、冻りつく息、二次行动

BOSS 的“メラゾーマ”对单体能造成 120 以上的伤害，如果是 HP 较低的职业很有可能被秒杀。一旦我方人数减少则会陷入苦战。尽量选择 HP 较高的职业，带上回复道具，作战选择“いのちをだいじに”，在 HP 较高的情况下进行攻击。

フィッシュベル（现代）

回到神殿，**マリベル**离队。来到**フィッシュベル**中**マリベルの**家，2F 发生剧情。在家里与**ボルカノ**对话听到**ユバール**族的事情。

ユバール族の休息地（现代）

休息地在西边大陆，进入后与每个人对话再到村长的帐篷对话，在东南帐篷附近罐子有“**ちいさなメダル**”。前往西边悬崖与**アイラ**对话。族长帐篷发生剧情，**アイラ**成为同伴。前往新出现的**マーディラス**，在世界地图西北方向。

マ-ディラス（现代）

到城内与女王对话，在中央民家旁的木桶和井里的衣柜能得到“ちいさなメダル”。

マ-ディラス大神殿(现代)(非必须)

到中央地下的墓地，取得绿色石版。调查墓碑后，学会“マジャスティス”。回去过去的大神殿与大神官对话后再次回来墓地，学会“ギガジャスティス”。B1F的宝箱内有“ちいさなメダル”。

圣风の谷篇

圣风の谷（过去）

到神殿拼好右下绿色石版台座，到圣风の谷，前往族长的家，在族长家的衣柜可获得“ちいさなメダル”。到东侧发生剧情，登上楼梯前往北边。

黑云の迷路～リファ族の神殿（过去）

在1F西侧宝箱可获得“ちいさなメダル”，在全黑的房间里，调查石像，朝着石像尾巴小心前进。深处发生BOSS战“やみのまじん”，继续往北到リファ族の神殿，1F北边区域的木桶内有“ちいさなメダル”，深处入手“神の石”回村。

BOSS

やみのまじん HP 2500

行动：通常攻击、のしかかる、バギクロス、不气味に笑う、二次行动

BOSS技能有“不气味に笑う”，没有任何作用，使用频率很高，因此BOSS没什么威胁。注意保持一定的HP就能轻松获胜。

リファ族の神殿（过去）



到族长家对话后，举办宴会，再次对话。前往地图东侧，进去前发生剧情，到最高层救下フィリア后再与她对话。回族长家后前往神殿，在之前取得“神の石”的地方再次放置石头，继续前进调整道路，让风吹到女神像去。到女神像处发生BOSS战“ヘルクラウダ－”，战后调查女神像可获得装备。回村，剧情后出去，得到“神の石”。

BOSS

ヘルクラウダ－ HP 3100

行动：通常攻击、しんくう波、召唤ベビ－クラウダ－、二次行动

游戏中最强BOSS之一，技能的“しんくう波”能对全体造成HP100左右的伤害，如果被连续使用几乎就全灭。ベビ－クラウダ－会使用睡眠的咒文，需要快速在一回合内打倒它，否则后患无穷。建议尽量使用HP高的职业，同时使用速度快的角色攻击，其余的角色回复HP。要打倒他需要一些运气。

リファ族の神殿（现代）

回收圣风の谷的道具后来到リファ族の神殿，在放置“神の石”的地方取得“ふしぎな石版黄”。在入口的东边宝箱可以取得“ちいさなメダル”，1F的居住区获得“ふしぎな石版青”和“ちいさなメダル”。

レブレサック篇

レブレサック（过去）

村子入口附近与男性对话，村长家1F的木桶内有“ちいさなメダル”。到南边森林发生杂兵战，回村到村长之家后，前往村子西北的墓地。再到泉水上方的民家，与ルカス对话后到村长家里，选择“はい”协助，到教堂前与魔物对话两次后再与ルカス对话，选择“はい”后剧情来到魔物の岩山。

魔物の岩山（过去）

这里的道路几乎是一本道，不必担心迷路。7F内部宝箱有“ちいさなメダル”，最高层发生BOSS战“ボトク”后回村。

BOSS



ボトク HP 2500

行动：通常攻击、マホトーン、もうどくのきり、二次行动

BOSS的攻击力高，但会针对一个人持续攻击，只要被攻击的角色进行防御，其他角色攻击和回复，很轻松就能通过。

レブレサック（过去～现代）

与村长对话，自动到教堂。再次前往村长家，到教会，带教父到村外。回到现代世界，大陆在沙漠的北侧。到レブレサック之后剧情，调查中央石碑，与村长对话，并与村长家下方的孩子对话后进入仓库，剧情过后获得“ふしぎな石版青”，出去前在村子墓地调查两次后能获得五枚“ちいさなメダル”。

コスタ-ル篇

コスタ-ル（过去）

拼好右下青色的台座到コスタ－ル。宿屋地下与牛头人对话，再到教堂与宿屋老板对话，最后与国王对话取得休息的权利，前往宿屋。半夜剧情，前往国王之间与大臣对话，出来阳台与乐师对话。回宿屋后第二天再与国王对话。前往ホビット族の洞くつ。在东边民家附近的罐子有“ちいさなメダル”。在通道看到的宝箱，要进去民家打破罐子移动书架再进去拿，内有“ふしぎな石版?”。

ホビット族の洞くつ（过去）

途中有居住区，B1F宝箱内有“ちいさなメダル”。与长老对话后继续往深处前进。在最深处发生BOSS战“ガマデウス、たつのこナイト、シ－ドラゴンズ”，之后调查石壁得到光ゴケ。回城发生剧情，得知需要“七色のしずく”，到なぞの神殿右下青色传送门，到七色の入り江调查，获得“七色のしずく”。

BOSS

ガマデウス、たつのこナイト、シ－ドラゴンズ

HP 1300、250、320

行动：ガマデウス：通常攻击、凍りつく息

行动：たつのこナイト：通常攻击、ホイミ、凍りつく息

行动：シ－ドラゴンズ：通常攻击、ベホイミ、激しい炎

由于敌人都会全体攻击，一旦运气不好敌人连续使用就很可能全灭。要先集中攻击会大回复“ベホイミ”的シ－ドラゴンズ，再打倒たつのこナイト，剩下HP最高的ガマデウス就不足为惧。

大灯台（过去）

到城北边的大灯台，沿着足迹前进。1F有"ちいさなメダル"。迷宫内移动的石版需要尽快在两块石版接触的瞬间通过。在最上层对着火焰使用"七色のしずく"进入异空间，进行BOSS战"バリクナジャ"。回城，得到"コスタ－ル王の亲书"。回到现代世界的エンゴウ与村长对话，得到"圣なる种火"。回到大灯台的最上层，使用火种后谜题解决。在城受到嘉奖，得到"水龙の剑"，再到ホビット族の洞くつ取得"ふしぎな石版？"。

BOSS

バリクナジャ HP 1600

行动	通常攻击、痛恨の一击、ベホイミ、じひびき

虽然BOSS的"痛恨の一击"和"じひびき"的攻击力很高，但由于只有单次行动，威胁不大。

コスタ－ル（现代）

回到现代世界，在赌场3F听关于石版的事情。在B1F与男子对话，再到防具屋里侧对话。前往大灯台，5F宝箱有"ちいさなメダル"，在最上层与防具屋店主对话得知石版在神父那。与地下的酒场的神父对话后，再到教堂楼上的修女说话，在2F的教堂桌子那得到"ふしぎな石版？"。在城下町东边原来取得石版的地方有"ちいさなメダル"。

ホビット族の洞くつ（过去）

与国王对话可以获得特别会员证，在B3F的宝箱有"ちいさなメダル"。

魔空间の神殿篇

圣なる湖（现代）



在フォ－リッシュ往东到达，与2F士兵对话进入1F的大门，到"サンゴの洞くつ"。在洞窟里可以获得"ふしぎな石版？"和"まものせいそく图"。在忘れ去られた神殿使用"神の石"可以到达天上の神殿。

天上の神殿（现代）

2F女性对话获得"清きころも"。到石版的台座放入"ふしぎな石版？"，到达过去的世界。在过去的圣なる湖2F与老人对话后，前往"サンゴの洞くつ"。在路上可以看到两个幽灵，以后需要再来。在祭坛上使用"神の石"，掉下的神殿会升上去。回到现代世界，与南侧神殿2F的修女对话获得飞空石。

谜のほこら（现代）

ハ－メリア往北的环山地带，与黑衣人对话获得"ふしぎな石版？"，并在最左边调查桌子角落得到"ちいさなメダル"。

魔空间の神殿（现代）

回主角的家与士兵对话，到グランエスタ－ド与国王对话。前往发掘现场の洞くつ，在B5F分歧路，往右边转移点能回入口，转移点前方有"ちいさなメダル"；左边最深处有石版台座，把石版台座拼好来到魔空间の神殿。迷宫不算复杂，中途要沿着发光的楼梯前行。在最深处发生BOSS战"魔王オルゴ·デミ－ラ"。打倒外出，浮起新大陆。

BOSS

魔王オルゴ・デミ－ラ

HP	第一形态3000、第二形态4200
行动	第一形态：通常攻击、メラゾ－マ、イオナズン、マグマ、妖しい瞳、冻てつく波动、2次行动
行动	第二形态：通常攻击、突进、激しい炎、冻りつく息、しんくうは、冻てつく波动、2次行动

目前为止最强的敌人，第一形态时"メラゾ－マ"能对单体造成HP120左右伤害，"イオナズン"对全体造成HP100左右的伤害。第二形态的突进能造成HP170左右的伤害，同一个人被连续攻击两次的话必定会陷入战斗不能状态。而且两个形态下都会使用消除咒文魔法的技能，所以类似"バイキルト"等提升能力的咒文变得没什么意义。如果在战前能取得83枚"ちいさなメダル"取得"けんじゃの石"会带来很大帮助，否则则需要多带上回复MP的药以应对持久战。战斗上尽量使用HP高的战士类型职业，用持有"水龙の剑"的主角作为主攻手，其余的人选择作战"いのちをだいじに"进行回复。

世界封印篇

グランエスタ－ド～マ－ディラス大神殿（现代）

剧情后在天上の神殿，从转移点回到グランエスタ－ド，在城内1F与国王吃饭，之后前往マ－ディラス城找女王对话后，在大神殿开始大会，剧情后ヨハン加入，离开前到城下町北边民家见ヨハン的师傅。然后前往神の祭坛の湖，在ユバ－ル族の休息地的西边。需要注意的是剧情过后有一段时间无法转职，可以先去神殿转职再出发。

湖の洞くつ（现代）

与族长对话后在帐篷休息。第二天取得"大地の铃"，迷宫与以前相同，到没路走的时候调查石碑，地上会出现道路。最深处发生剧情，水退去后出去与族长对话。仪式成功，神复活，被转移到神殿。

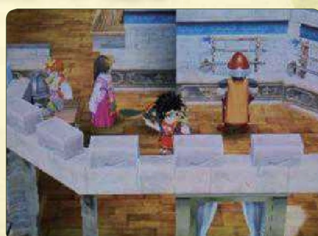
グランエスタ－ド（现代）

回家后与双亲对话，到船里与コック长对话开始盛宴。宴会中到北边与老人对话后，前往グランエスタ－ド城，与国王对话开始盛宴。时光流逝，回到家中的主角再次从母亲那拿"アンチヨビサンド"给船上的父亲，与船里的コック长对话出去，在码头与アミット对话，前往グランエスタ－ド城。到城之后在王の间与大臣对话前往食堂，剧情后来到クリスタルパレス。

クリスタルパレス（现代）

先到地下牢房拿"さいごのカギ"，这样可以开全部的门。在2F东侧的罐子可以拿到"ちいさなメダル"，前往2F西侧休息，在最上层与全部人对话，下楼前神出现，"暗のルビ－"被回收，剧情后回到グランエスタ－ド。

グランエスタ－ド（现代）



世界异变，如果之前拿到了"さいごのカギ"，可以在城下的宝物库拿到アイラ的装备，同时地下牢房调查角落可以得到"ちいさなメダル"。到フィッシュベル，与マリベル对话后她加入队伍。在她的提议下前往なぞの神殿。在神殿前调查石像与メルビン通信，进入蓝色以外的小屋发生剧情，转到了メルビン这边。

大灯台（现代）



由于メルビン只有一个人，战斗的时候要格外小心。到大灯台发现进不去，到ホビット族の洞くつ与国王对话取得许可。在灯台最上方调查火种。之后操作会回到主角这边，可以先把他身上的装备和道具全部卸下来。操作回到主角这边，到なぞの神殿中红色转移点出发。

エンゴウ～炎の山（现代）

到エンゴウ，与西北侧、东南侧和西南侧三处烛台附近的人对话发生杂兵战。到村长家2F与パミラ对话后，パミラ加入。前往火山前先到パミラ的店里和助手说话。火山的地图构造和之前没变化，B4F有回复点，觉得战斗有吃力的可以在此练练级。B4F的宝箱内有“ちいさなメダル”。最深处发生BOSS战“炎のせいれい”，之后回村，パミラ离开，到炎の山的转移点回到フィッシュベル。

BOSS

炎のせいれい HP 5000

行动：メラミ、メラゾーマ、マグマ、投火球、激しい炎、おたけび

BOSS的攻击手段全部是火属性的攻击，频率最高是使用全体伤害80左右的“マグマ”。可以用“バイキルト”将主攻手的攻击力升至两倍，依靠强力的特技给予BOSS大量的伤害。

マール・デ・ドラゴーン（现代）

与码头与マーレ和アミット对话，之后剧情，醒来在マール・デ・ドラゴーン。与シャークアイ对话，船内有不少好装备卖。在船内的罐子里和东侧B1F的猫对话有“ちいさなメダル”拿，剧情后到ダーマ神殿，又可以转职了。在地下1F会发生神官长和男女的对话。回船，与最高处的舵手对话后回到フィッシュベル，在なぞの神殿开启了黄色和绿色的转移点。



风の塔（现代）

到绿色转移点的小屋来到リファ族の神殿。在楼顶与男性对话会发生杂兵战。来到圣风の谷，到村长家前发生剧情。进入后与村长セファーナ对话，セファーナ加入队伍，来到东南方的风の塔。塔中的路很长，需要慎重前进。1F宝箱有“ちいさなメダル”。在最上层发生剧情，到始祖たちの村。

始祖たちの村～风の迷宫（现代）

进入族长之家，把全部罐子敲碎后和族长说话，获得“封印のほこらのカギ”，出去时会获得“圣风の光球”，以后使用可以从地上来到村子。在宿屋1F的罐子有“ちいさなメダル”，到祭坛使用钥匙后前往“风の迷宫”。迷宫依靠视觉的错觉落下到新区域，在第三个区域有“ちいさなメダル”，在最深处发生BOSS战“ネンガル”。通过转移点回到村子，再次敲碎所有的罐子和族长对话。最后来到リファ族の神殿的女神像处，使用“风のローブ”。セファーナ离开队伍，前往なぞの神殿。

BOSS

ネンガル HP 4800

行动：通常攻击、つるぎのまい

虽然BOSS只会物理攻击且每回合只行动一次，但其攻击力相当高，“つるぎのまい”能对一人造成200左右的伤害，如果是防御力较低的职业则可能被秒杀。注意HP的话，BOSS不算难对付。

砂漠の城（现代）

到神殿黄色转送点的门，来到砂漠の城。在B1F和女王对话后，来到砂漠の村与村长对话。到サイード之家，サイード加入。进入村中央的罐子与シャーマン对话，剧情前往召唤仪式。仪式失败，到砂漠の城。和女王对话获得前往地下的许可，在深处发生剧情，和三个魔物对话打倒魔物。拿到“王家のカギ”再与女王对话，从沙漠の村中央罐子内的转移点来到“大地の精灵像”。

地底ピラミッド（现代）

在精灵像1F使用“王家のカギ”进入地底ピラミッド，把地上的文字全部调查一遍。在有棺木的区域把全部棺木关上，获得“まなざしの宝石”。在怪物脸的门前等待一段时间门才会开，进去取得“ルージュの宝石”。在祭坛有“ハート型の宝石”，使用后裂开成为“ピアスの宝石”。深处取得“ノーズの宝石”后离开，前往沙漠复活精灵。精灵复活后向沙漠的女王和族长报告。

マール・デ・ドラゴーン（现代）

三大精灵复活后，到マール・デ・ドラゴーン发生剧情，自动回到グランエスタード。以后在マリベル的家可以与她对话切换队员。

最终决战（现代）

海底都市（现代）

与グラコス5世对话，可以得到“デーモンスピア”。

海底王の住みか（现代）

在移民の町的北边有一个漩涡，进入就能到达。与海底王对话，再到サンゴの洞くつ与魔物对话。回去与海底王对话后再去与魔物对话，从魔物那入手“ふしぎな石版？”。

サンゴの洞くつ（过去）

到天上の神殿调查石版台座回到过去。到サンゴの洞くつ与鸟居附近的王子和女仆对话，得到“ふしぎな石版？”。

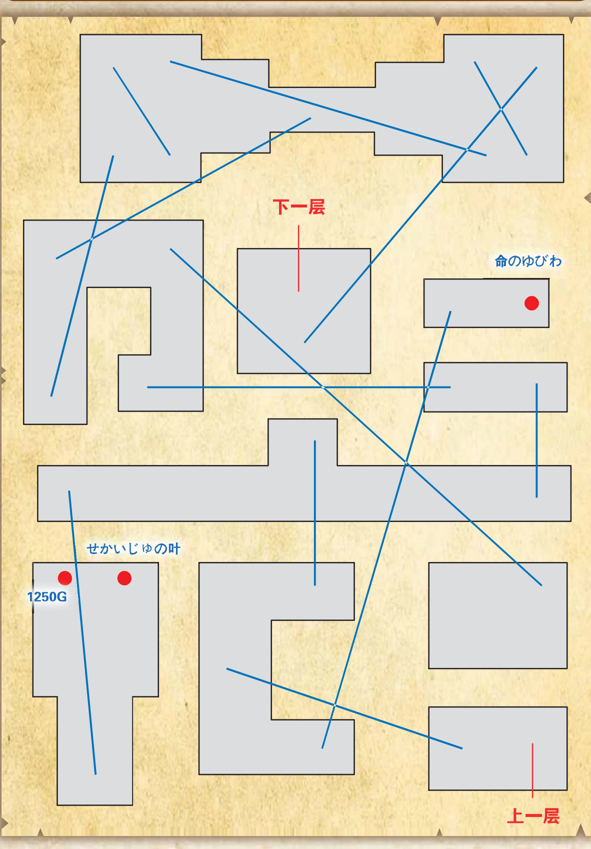
ダークパレス（现代）

乘坐飞空石从空中着陆。迷宫前半段与クリスタルパレス相同，来到地下牢往下跳就来到新区域。



在2F和B2F的宝箱分别有一枚“ちいさなメダル”。1F的王座位置踩下中间的开关开门。以后可以直接从这个门进入到下层区域，图中转移点区域如图。B5F左边房间地下有一枚“ちいさなメダル”。继续深入，调查蛋会有怪物出现。走到最深处的祭坛处，使用不同属性的アミュレット能去不同的迷宫。因为迷宫各有强力的装备和道具，建议全部地方走

一遍。使用大地属性的话，在里面可以取得“ちいさなメダル”，使用水属性的话可取得“ふしぎな石版?”。随意通过一个属性迷宫，来到最深处发生 BOSS 战“オルゴ・デミ－ラ”。



BOSS

オルゴ・デミ－ラ

HP	第一形态 3500、第二形态 3300 第三形态：3300 最终形态：4500
行动	第一形态：尾巴攻击、冻える吹雪、灼热の炎
行动	第二形态：通常攻击、メラゾ–マ、イオナズン、かまいたち、あやしいひとみ、投火球、念じボ–ル、せいけんづき、一到三次行动
行动	第三形态：通常攻击(混乱)、尖爪攻击、おぞましいおたけび、もうどくのきり、マグマ、二次行动
行动	最终形态：通常攻击(麻痹)、まきつき、おしつぶし、灼热の炎、いてつく冷气、マダンテ、魔力回復、いてつく波动、めいそう、召唤ブロブロス或ドゴロク、ラリホ–、二次行动

第一形态时会使用“冻える吹雪”，“灼热の炎”，对我方造成 100 ~ 120 的 HP 伤害，第二形态比起第一形态强了很多，最大有三次行动，他的火焰攻击会对全体造成 HP150 左右的伤害，同时火焰攻击和“念じボ－ル”是不能防御的。第三形态的“おぞましいおたけび”威力巨大，能对我方全员造成 130 左右伤害，而且攻击还附带混乱属性，要尽快恢复。最后一个形态的攻击方式多样，如果一回合被用上两次全体攻击则很有可能被全灭。“マダンテ”能造成 HP200 左右的伤害，在使用后必定会使用魔力恢复。召唤杂兵没什么威胁，我方用全体攻击就能轻松解决。建议带上贤者等具有全体恢复技能的职业，带上“けんじゃの石”和回复 MP 的道具，稳扎稳打就能通过。



结局

通关后在各地凯旋，需要和特定人物对话才能离开。分别与天上の神殿的楼梯下的士兵，ダ－マ神殿 B1F 山贼、1F 大神官、2F ブルジオ的儿子，圣风の谷东边屋子内的セファ－ナ，メザレ的ニコラ，砂漠の城的女王对话。在エンゴウ会开始仪式，和村长对话两次。在マ－ディラス和女王グレ－テ对话，コスタ－ル城随便找个人对话会自动回到マ－ル・デ・ドラゴ－ン与シャ－クアイ对话。在グランエスタ－ド先到城下町的井，能得到“ふしぎな石版?”。在フィッシュベル出航，和ボルカノ对话后到木桶中找到マリベル。全部对话后迎来结局。

通关后要素

谜の异世界

如果在之前的流程中收集到 85 枚“ちいさなメダル”，可以与メダル王交换到“ふしぎな石版?”，加上之前打倒海底都市(现代)的グラコス 5 世获得、サンゴの洞くつ(过去)鸟居处的女仆对话获得、结局在グランエスタ－ド城下町的井下获得的其余几块石版，就可以在なぞの神殿的四色门上方开启台座。拼好来到谜の异世界。迷宫是以往所有迷宫的结合体，基本是一本道不必担心迷路，沿途共有三枚“ちいさなメダル”，最深处发生 BOSS 战“神さま”。如果能在 19 个回合内打败 BOSS，可以选择“ふしぎな石版? 1 ~ 3”、“超しもふり肉”、“ゆめのキャミソ－ル”或“ゆうしゃの心”作为奖励。

BOSS

神さま

HP	12500
行动	通常攻击、かまいたち、いっぱつギャグ、ステテコダンス、妖しい瞳、いてつくれいき、れんごく火炎、ジゴスパ–ク、1 ~ 4次行动

BOSS 的“ジゴスパ－ク”能对我方造成 HP270 左右的伤害，其火炎攻击也相当强力，由于每回合最大有四次行动机会，建议 HP 要有 500 以上，等级在 50 级左右，职业最好能到勇者再去挑战。

さらなる异世界

收集齐以下石版，分别是コスタ－ル神父的桌子下，コスタ－ル赌场的奖品(2000 枚)，海底王事件与魔物对话，移民の町最终阶段(第四阶段)的宝箱，最终迷宫中激流の洞くつ的宝箱，还有三块是在 19 回合内打败神的奖励品。到谜の异世界的台座房间更深入的台座拼好，就能来到最后的隐藏迷宫“さらなる异世界”。迷宫依旧是所有迷宫的集合，中途有一枚“ちいさなメダル”。在最深处发生 BOSS 战“四大精灵”。四大精灵虽然是最后一个 BOSS，但只要能打过神さま的话，四大精灵就不算难了。胜利后可以在最深处与神对话，他会移民到移民の町。





文 狼来了 美编 anubis

METAL GEAR RISING REVENGEANCE

潜龙谍影崛起 复仇	Konami	动作
多机种	Metal Gear Rising: Revengeance	美版
	2013年2月19日 1人	59.99美元
	对应机种为PS3和X360	对应玩家年龄：17岁以上

一周目 Normal 难度通关约 6 小时左右

有句话是"白金出品，必属精品"，这句话同样适用于《潜龙谍影崛起 复仇》，尽管存在视角等小问题，但这些瑕疵完全无法掩盖游戏本身那耀眼的光芒。短短的数小时流程里边，玩家可以充分体验到小岛式的剧情和恶搞，以及白金那利用独特的表现手法来为玩家呈现的硬派手感。由于时间比较吃紧且游戏的难度较高，本次的攻略先为大家放出系统、基础的入门知识和奖杯/成就列表，敌人的打法、VR Mission 以及收集要素的详尽攻略将留到下期。

切西瓜的极意 系统简介

基本操作

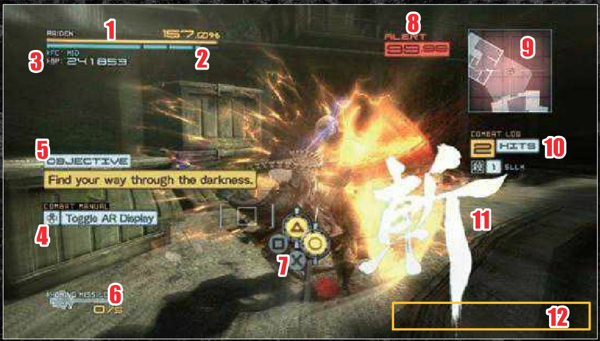
PS3 和 X360 版都有 TYPE A/B/C/D 共四套键位，其中 PS3 版默认为 C，X360 版则默认为 A，笔者在这里推荐各位选择 TYPE C 的键位，当然操作方式因人而异，玩家可以根据自己的习惯来选择对应的键位，后文将以 PS3 版的默认键位来为大家解说。





PS3	行动	X360
左摇杆	移动	左摇杆
右摇杆	调整视点	右摇杆
×	跳跃	A
□	弱攻击	X
△	强攻击	Y
○	斩夺/暗杀/对话/开机关	B
L1	进入斩击模式	LT
L2	准备使用副武器	LB
左摇杆+R1	忍者疾走	左摇杆+RT
L2后R1	使用副武器	LB后RT
R2	锁定或切换锁定目标	RB
R3	重置视点	RS
方向键左/右	打开道具&武器菜单	方向键左/右
方向键上	开启AR模式	方向键上
方向键下	使用回复道具	方向键下
START	打开暂停菜单	START
SELECT	打开通信菜单	BACK

游戏画面解说



©KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT. KONAMI IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.

1. 体力槽：数值变为 0% 时将迎来 Game Over，另外掉落到深渊或从高楼落下等情况时也会直接 Game Over。

2. 能量槽：只有处于蓄满的状态（蓄满时的颜色为水蓝色）才能主动进入斩击模式。

3.BP 点数：Battle Point 主要用来购买 CUSTOMIZE 界面下的各种要素，流程中斩杀敌人以及战点、过关评价后都会取得一定数量的点数。

4. 操作提示：出现新操作或出现特殊状况时会显示具体的指令来提示玩家的行动。

5. 当前目标：该项会在流程中不时地出现，告诉玩家当前需要做的事情。

6. 副武器：显示当前装备中的副武器。

7.QTE 提示：满足特定的条件后即可触发给予敌人大伤害或必杀的 QTE，详见后文。

8. 敌方警戒状态：红色状态表示已经被敌人发现，数值倒数至 0 时会进入黄色状态；黄色状态为敌人察觉到异样或者让已经暴露的雷电逃出了视线范围，数值倒数至 0 时会恢复到通常未被发现的状态。

9. 小地图：地图中的小红点表示敌人、圆形黄点为目标地点、圆形绿点为隐藏战点。

10. 战斗数据：该栏会显示将敌人或其他物体切成了多少部分、招式命中敌人的次数，命中次数的多少影响到战斗的评价。

11. 汉字提示：满足特定条件后该位置会出现汉字提示玩家进行下一步的操作，"斩"为进入斩击模式、"夺"为可以使用斩夺、"走"为使用忍者疾走。

12.BOSS 体力槽：基本上所有的 BOSS 战都无需将 BOSS 的体力降至 0% 就能触发特定的终结技或结束过场。

菜单简介

标题菜单

CONTINUE——读取存盘点开始游戏，只有保存过游戏的进度后才会出现该选项，流程中每抵达特定的地点就会进行自动保存，玩家也可以在游戏中进入通信菜单选择与 Courtney 对话来手动保存，不过读取存档时只会来到最近的自动存盘点。

STORY——故事模式，初次选取后只会出现 NEW GAME 的选项，点击后有 EASY、NORMAL 以及 HARD 这三个难度供玩家选择，其中 EASY 难度中会设有特殊的半自动格挡功能来帮助玩家攻关。将 HARD 打通后会开启 VERY HARD 难度，将 VH 打通后会开启最高的 REVENGEANCE 难度，选好难度后还会询问是否要开始教程。保存过进度后会出现 CHAPTER 选项，玩家可以在里面选择已经打过的关卡，注意可选的关卡跟难度挂钩。最后是完成特定章节后会追加的 CUSTOMIZE 选项，具体请参考后文的详细介绍。

VR MISSIONS——进入 VR 任务模式，详见后文的收集部分。

COLLECTION——查看收集要素的取得状态，详见后文的收集部分。

OPTIONS——更改游戏中的设置，由上至下依次是：更改操作键位、震动开关、镜头 Y/X 轴的调整方式、调整 Y/X 轴时的灵敏度、选择字幕的语言种类、选择小地图的显示是否锁定方向、字幕开关、BGM 音量调节、音效调节、角色对话音大小调节。

DOWNLOAD——进入在线商店购买或下载本作的 DLC 内容。



暂停菜单

暂停菜单分为两种，一种是在 CG 过场时，画面中会出现 CONTINUE（继续播放过场）以及 SKIP（跳过过场）这两个选项，游戏里所有的过场 CG 都可以跳过，画面左下角还会出现按 R1 键将字幕打开或关闭的提示，个别即时演算的地方也同样会出现 SKIP 的选项。另外在流程中接到通话后，绝大部分情况下都可以通过连按△键的方式来快进。

另一种暂停菜单是在一般游戏的过程中，从上往下依次会出现：

RESUME——退出菜单继续游戏

HELP——查看当前可使用招式的名称、出招指令

OPTIONS——与标题菜单中的一致，但字幕显示的语言种类无法在这里更改

TITLE——退回到标题菜单，没保存的进度会丢失

RESTART——从最近的自动存盘点开始游戏，刷高评价等要素时的常用选项

通信菜单

通信菜单中可以和雷电的同伴们联络，他们各自都有自己擅长的领域，流程中同伴们也会不断来电将新的情报告诉雷电，分别与他们进行多次对话是取得相应奖杯 / 成就的惟一途径，通话中可以按△键快进对话。

BORIS——告诉玩家当前的目标并给予雷电一些作战的小提示。

KEVIN——地理专家，会告诉雷电周围的环境配置，偶尔也会拉拉家常。

COURTNEY——负责手动保存的美女，当雷电迷失了人生方向时也会耐心引导他回到正道上。

DOKTOR——对人造肢体、VR 任务等科技类的事物作出详细的解释。

WOLF——第二章追加的联络对象，它会对当前目标做一些细节的补充，多次和它对话后还能理解敌方组织的相关情报以及它本身是如何学会"说人话"等有趣的内容。

CUSTOMIZE——保存当前进度后进入 CUSTOMIZE 界面。

VR MISSIONS——保存当前进度后进入 VR MISSIONS 模式。



道具 & 武器菜单

当雷电处于非疾走、非受创状态时才能通过方向键左 / 右来打开该菜单，从左往右依次是回复道具、副武器、主武器、强攻击武器。回复道具有两种，一种是装备后当雷电的体力降为 0% 时会自动使用的系列经典道具"军粮"，另一种道具则是装备后需要在通常游戏时按方向键下来使用的回复能量槽的电池包；副武器主要分为远程类、手雷类以及匿藏类。而主武器和强攻击武器也可以在该界面里随时切换。

CUSTOMIZE 界面

该界面的主要作用是消耗 BP 点数来强化雷电的体力、能量槽上限，又或者是购买新的武器以及相应的招式，满足特定的条件后还会追加服装以及搭载了特殊功能的假发供玩家选择。注意游戏的初期只开放了小部分的内容供玩家购买，推进流程或满足特定条件后才会更新内容。

BODY——随着流程的推进或者通过 DLC 的途径可以取得雷电的各种外观，在此可以为他换装。

MAIN WEAPON——购买或强化主武器的地方。

UNIQUE WEAPON——购买或强化强攻击武器的地方。

WIG——假发，特定难度通关并取得相应的收集要素后才会追加此选项。

LIFE——可以购买提升雷电体力上限的道具。

FUEL CELLS——在此可以将

TIPS 在标题菜单，即画面中显示PRESS START字样的地方依次输入Konami的经典指令：上、上、下、下、左、右、左、右、B/○、A/×，成功后就会听到雷电念本作的标题，VERY HARD以及REVENGEANCE难度就立即解锁了。

能量槽提升至上限。

SKILL——购买主武器以及强攻击武器的招式，个别招式需要在购买其他招式后才会出现在菜单里。注意招式的出招指令只能在暂停菜单中的 HELP 选项里查看。



常用系统解说

●忍者疾走（Ninja Run）

忍者疾走有点类似于《刺客信条》系列”的高调行动状态，该奔跑状态的途中遇到面积不大的坑或者距离较近的落脚点时雷电会在不降低前进速度的基础上自动跨跃过去，正面靠近一些落差不大的墙壁或其他建筑物时雷电也会自动攀爬上去。此外在疾走途中可以输入□键实现冲刺攻击，以及△键的滑铲，滑铲命中敌人时还能追加输入□或△键来发动后续的招式。疾走状态中雷电会自动挥刀来砍落敌方的子弹，但对导弹无解。



●斩击模式（Blade Mode）

序章时进入的斩击模式属于“阉割版”，流程推进到第一章时才可以使用真正的斩击模式，前提是能量槽处于蓄满的水蓝色状态，不满时进入则与序章的阉割版性能一致。进入斩击模式后画面会变慢（类似于子弹时间），视点会变成越肩式，该模式中可以按□或△键来实现横或纵斩，也可以用右摇杆来斩切指定的轨迹，配合左摇杆调整视点能更好地命中目标。初级的敌人可以利用斩击模式中的斩切来秒杀，但除此之外的敌人就需要在它们残血或者在敌人身上出现了“斩”字的提示时才可以将它们秒杀。斩击模式中能量槽会缓缓减少，能量不足时就会自动退出该模式。

敌人体力不足时还会出现另外一种情况，那就是进入斩击模式时会看到敌人身上出现了红色的方框，如果能成功斩切到这个方框，那么画面中就会出现 QTE（○键）提示玩家发动“斩夺”。游戏中除了一般的杂兵外，其余的敌人都需要将他们的体力削减到一定的程度后才可以触发斩夺。成功发动斩夺后雷电的体力槽和能量槽都会立即回复至上限，而且还会取得少量的 BP 点数作为奖励，因此在流程中应该积极地触发。

注意在通常状态下直接进入斩击模式的话，画面只会稍微变慢，此时使用斩切的话很容易被周围的敌人偷袭，因此进入斩击模式的最佳时机是当画面四周出现水蓝色的提示或者右侧出现了硕大的“斩”字的提示时。





●忍杀（Ninja Kill）

既然打着“潜龙谍影”的名号，那么就自然少不了暗杀要素，只要在不被敌人发现的前提下从敌人的上方或身后靠近，那么画面中就会出现按○键将其忍杀（暗杀）的提示。所有允许被忍杀的敌人都会被一击必杀，而且只要雷电不处于其他敌人的视线范围内，那么就算忍杀的动作再大也不会被其他的敌人察觉，此外在动作结束后画面必定会呈现水蓝色来提示玩家进入斩击模式来发动斩夺。流程中可以籍此行动来回复体力和能量，一些救助人质的地方也需要借助忍杀来完成。

●格挡（Parry）

格挡可以说是本作的核心系统，想在各种残酷的战斗中活命就必须依靠格挡来防身。格挡的操作指令是在敌人的攻击将要命中雷电前的瞬间“左摇杆推向敌人招式所在的方向＋弱攻击”，成功输入后雷电会作出一个架刀格挡的动作，花费 BP 点数学会对应的技能后就能在空中格挡。注意并不是所有的招式都可以格挡的，判断能否格挡主要通过敌人出招前的光线提示，红光表示可以格挡，黄光则无法格挡，另外部分招式就算成功格挡也会扣取雷电一定的体力。

如果格挡的时机非常精准，那么雷电在格挡过后会自动使出一记挥砍，我们将这个动作称之为“及时格挡（Parry Counter）”，自动使出的挥砍拥有很高的气绝值，被此招命中的敌人会有很大几率陷入晕厥状态，此时可以顺势进入斩击模式来给予敌人重创，如果能量槽处于蓄满的状态，那么靠近晕厥的敌人时画面中还会出现 QTE 的提示。顺带一提，QTE 在本作中被称为 Chance Attack。



●AR 模式

第一章开始后可以使用 AR 模式，该模式下画面中会透视出红色的敌人、可供斩切的水蓝色物体、道具箱的大致位置，目的地的方位以及剩余距离也会明确地标示在画面中，AR 模式还能在特定的黑暗环境中观察敌人的动向，合理使用不仅能使忍杀更顺利地进行，还能让收集取得事半功倍的效果。忍者疾走、攻击、被攻击时都会自动退出 AR 模式。

●评价系统

每个战点结束后，系统会根据玩家耗费的时间、获得的 BP 点数、斩夺的次数、招式命中敌人的次数、杀敌数这 5 项基本数据来评价玩家的表现，最高为 S、最低为 D。除了基本数据外，“无伤”或“不杀敌人”完成战斗可以取得额外的奖励点数。在这里说明一下达成不杀评价的方法，最简单的做法就是进入斩击模式将敌兵的双腿砍断，然后放置不管，一段时间后断腿的敌兵就会消失，但要注意砍腿或砍手并不是对所有敌兵都有效的。



TIPS 斩击模式中可以将敌人发射过来的导弹或榴弹炮切开。

收集要素相关

本作的流程并不长，为了提高游戏的耐玩度，制作组提供了大量的收集要素来让玩家去发掘，它们不仅直接与奖杯／成就挂钩，还会影响雷电的基础能力甚至战斗能力，下面便简单地为大家介绍一下这些收集要素，详尽的收集流程请参考下期的杂志。

Title（称号）：满足特定条件在通关结算画面中会取得对应的称号，最常见的为8小时内通关后获得的“村雨”，其余的还有流程中累计被敌兵发现50次以上的“倾奇者”等，称号是游戏中最难全数取得的收集要素，好在它的收集率与奖杯／成就无关。

Data Storage（数据盘）：收集共有20个的数据盘后可以在主菜单的COLLECTION里查看武器、角色、敌人等相关的原画设定。

Citizens（人质）：游戏中共有4个人质等着玩家去解救，能让看守人质的敌兵陷入短暂的无防备状态的EMP手雷是救人的关键。

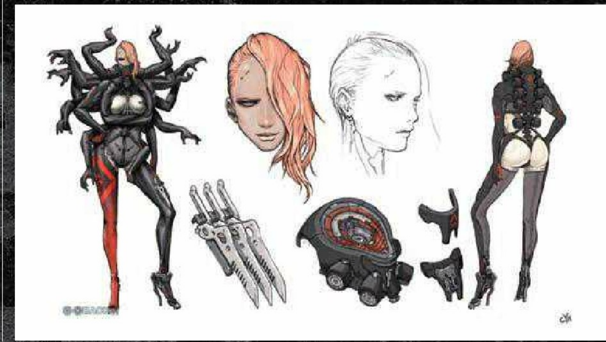
Left Arms（左手）：假如敌兵的左手是需要收集的，那么打开AR模式后敌兵的身上会闪烁与众不同的绿光，另外进入斩击模式时也能看到高亮显示的左手，收集时最好从左侧靠近敌兵再进入斩击模式，否则容易误杀敌兵，不慎误杀的话就选择RESTART重来吧，左手的总数为30个，建议玩家积极收集以取得强力的隐藏道具。

Man in Box（箱中人）：躲在箱子里的人大多藏在阴暗或者容易被玩家忽略的角落，游戏中共有5个箱中人。

VR Missions（VR任务）：在流程中设有20台VR任务的终端机，找到并按○键开启后才能解锁任务。

Humanoid Dwarf Gekkos（人型仔月光）：和箱中人一样，人型仔月光也是躲在各种角落里边，有时候还要满足特定条件才会出现，游戏中共有5个。

Endurance（体力上限）：除了在CUSTOMIZE界面中购买外，流程中还有数个增加雷电体力上限的道具等着玩家去收集，全数入手后才能将雷电的体力提升至最大值。



快速刷BP点数的方法

选择第二章，也就是初次与少年相遇的关卡，来到天花板上遍布仔月光的通道，利用疾走中连打□键的冲刺攻击来无伤全灭仔月光，取得S级评价会得到5000点左右的BP，然后再回到区域的起始地点进入斩击模式将人型仔月光干掉，运气好的话人型仔月光会掉出两个5000点的BP道具，连同前面



的点数在内会一口气取得15000点以上的BP，接下来打开通信菜单，选择CUSTOMIZE后系统会自动保存，进入CUSTOMIZE界面后再立即退出就可以回到仔月光通道重复上述的步骤了。

另一个方法是将第二章的BOSS巨型机器人干掉后，先不要急着打开眼前的门，回头来到区域入口另一侧的箱子后方寻找特殊道具箱，切开道具箱后会取得5000点BP，接着像上面的方法一样进入、退出CUSTOMIZE界面然后再循环即可快速刷BP点，此法比上面刷仔月光的方法来得稳定，但相对较枯燥。

奖杯/成就列表

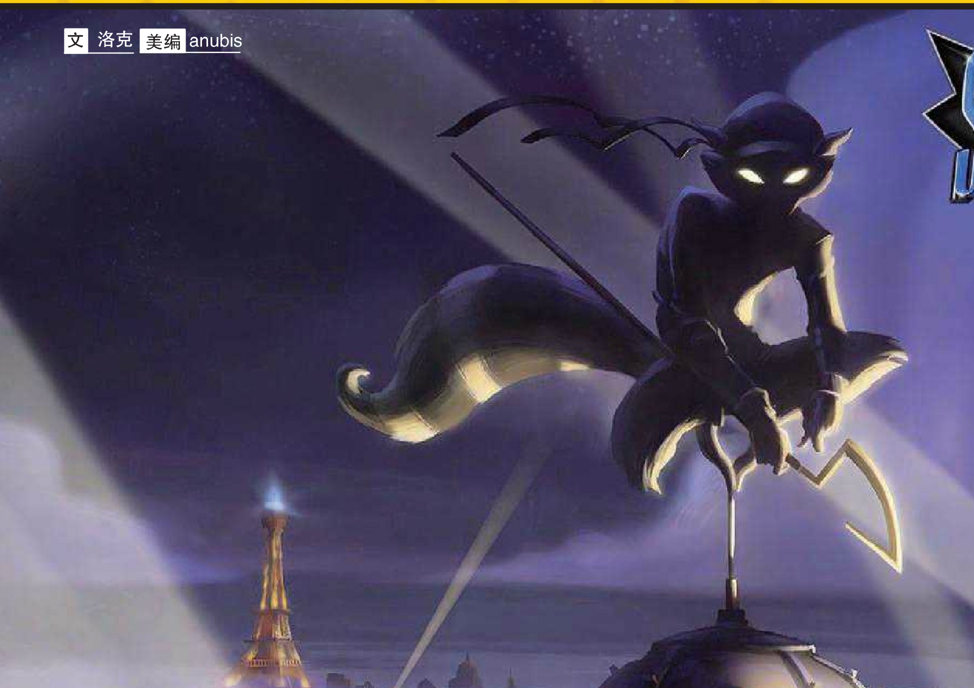
名称	奖杯	点数	取得条件
Revengeance	白金	–	获得除此之外所有的奖杯
File R–00: Status – Closed	铜杯	15点	完成序章“Guard Duty”
File R–01: Status – Closed	铜杯	15点	完成第一章“Coup d'Etat”
File R–02: Status – Closed	铜杯	15点	完成第二章“Research Facility”
File R–03: Status – Closed	铜杯	15点	完成第三章“Mile High”
File R–04: Status – Closed	铜杯	15点	完成第四章“Hostile Takeover”
File R–05: Status – Closed	铜杯	15点	完成第五章“Escape From Denver”
File R–06: Status – Closed	铜杯	15点	完成第六章“Badlands Showdown”
File R–07: Status – Closed	铜杯	15点	完成第七章“Assassination Attempt”
Becoming a Lightning God	金杯	50点	以Revengeance难度全S评价完成故事模式
Steel Tail	铜杯	15点	在序章中切断BOSS RAY的尾巴
No Flash Photography!	铜杯	15点	在第一章中破坏全部监视摄像头
Dwarf Raiden	铜杯	15点	在第二章中利用Dwarf Gekko打倒区域里的全部敌兵
A Walk in the Dark	铜杯	15点	在第三章中不进入AR模式通过黑暗的地下通道
Menace to Society	铜杯	5点	在第四章中切断五重塔的顶端
Great Escape	铜杯	20点	在7分钟内完成第五章
Surprise Attack!	铜杯	20点	第七章在不被发现的前提下中抵达目的地
Anti–Cyborg Sentiment	铜杯	5点	在故事模式中累计干掉100个杂兵
The Bigger They Are...	铜杯	10点	在故事模式中累计干掉100个强化杂兵
Demilitarized Zone	铜杯	15点	在故事模式中累计干掉100个高级杂兵（手持锤子）
Herpetophobia	铜杯	20点	在故事模式中累计干掉10台Gekko
Silverback	铜杯	15点	在故事模式中累计干掉10个Mastiff
Extinction Level Event	铜杯	20点	在故事模式中累计干掉10台Raptor
Pond Scum	铜杯	20点	在故事模式中累计干掉5台Vodomjerka
Wolf Hunter	铜杯	20点	在故事模式中累计干掉10台Fenrir
Slider Strike	铜杯	15点	在故事模式中累计干掉10台Slider
Jumping the Shark	铜杯	20点	在故事模式中累计干掉10台Hammerhead
Looking Out for the Little Guys	铜杯	15点	在故事模式中累计干掉30个Dwarf Gekko
Tearing Away the Disguise	铜杯	20点	在故事模式中找到并干掉全部人型Dwarf Gekko
Datsu Right	铜杯	15点	在故事模式中累计使用50次斩夺
What Doesn't Kill You...	铜杯	20点	故事模式中在1分钟内累计格挡10次
Assassin Behind Closed Doors	铜杯	15点	在故事模式中累计使用30次忍杀
You Don't Run from Chance	铜杯	15点	在故事模式中累计使用50次QTE（Chance Attack）击杀敌人
A Lover, Not a Fighter	铜杯	20点	在故事模式中累计达成10场无杀害战斗
Assault with a Deadly Weapon	铜杯	15点	在斩击模式中一击斩断三个敌人

名称	奖杯	点数	取得条件
Rip 'Em Apart!	铜杯	15点	在故事模式中以切割累计杀死100个敌人
Love at First Sight	铜杯	15点	在第二章中操作Dwarf Gekko时找到并与所有敌方的Dwarf Gekko交流
Ich Liebe Kapitalismus!	铜杯	20点	购买CUSTOMIZE界面里的所有要素
A Big Fan of Lefties	铜杯	20点	取得收集要素里的所有左手
Peekaboo	铜杯	20点	找到收集要素里的所有箱中人
Data Mining	铜杯	20点	取得收集要素里的所有数据盘
Humanitarian Assistance	铜杯	25点	救出流程中的所有人质
Analysis Complete	铜杯	20点	解锁所有VR任务
VR Master	铜杯	30点	完成所有VR任务
Virtually a God	金杯	50点	在所有VR任务中刷新第一名的记录
Amateur Radio Operator	金杯	50点	在通信菜单中收听大部分的通信对话
Prodigal Murderer	银杯	30点	在困难或更上级难度中无伤击败Mistral
Genius Destroyer	银杯	30点	在困难或更上级难度中无伤击败Monsoon
Truly Human	银杯	30点	在困难或更上级难度中无伤击败Sundowner
Chosen by History	银杯	30点	在困难或更上级难度中无伤击败Samuel
The Politics of Silencing Foes	银杯	30点	在困难或更上级难度中无伤击败Armstrong



TIPS 不幸陷入晕厥状态或被敌人的投技抓住时，只要快速地来回输入左摇杆的左右方向即可，无需转圈。

文 洛克 美编 anubis



《狡狐大冒险》是PS2时期推出的著名动作游戏系列，游戏具备了现今流行动作游戏的大部分要素，并融入了轻松有趣的剧情和丰富的收集要素，其优异的素质深受玩家好评，在PS2时期可以说是不可不玩的佳作。而本作则是该系列的最新作品，虽然制作组由Sucker Punch变为Sanzaru Games，但游戏一如既往的有趣，推荐系列玩家入手。值得一提的是，本作的PS3版赠送PSV版，想要购入游戏的玩家最好优先考虑PS3版。如果你同时拥有PS3和PSV，通过联动的方式不仅能取得两个白金奖杯，还能在游戏中得知所有隐藏要素的获取方式，使奖杯难度大幅降低。

多机种	狡狐大冒险 时空神偷		SCE	动作
	Sly Cooper: Thieves In Time			美版
	2013年2月5日	1人		39.99美元
	对应机种为PS3及PSV			

操作说明

※文中的操作说明以PS3版为准，PSV版仅把部分功能改为触摸操作。



键位	效果
左摇杆	移动
右摇杆	控制视角
○键	特殊动作
□键	普通攻击
△键	蓄力攻击
×键	跳跃
L1键	技能
L2键	变身
R1键	奔跑/滑翔
R2键	特殊技能
L3键	任务提示
R3键	望远镜
SELECT键	地图
START键	暂停菜单

主角Sly是用起来最顺手的角色，其动作敏捷快速，并能利用场景中的各处机关进行攀爬、滑行，使其在场景中移动十分方便，因此在整个游戏过程中大部分时间都在使用Sly。不过Sly的战斗能力有些薄弱，建议优先购买他的相关技能，特别是□→△使出的特殊攻击和烟雾弹能大大强化他的战斗能力。不过敌人对Sly来说最大的利用价值还是在于偷盗所获得的金钱，因此平时还是以躲避为主。值得一提的是，在购买特定技能之后，Sly在敌人背后按△将其挑空后按□能暗杀敌人，用这招对付提灯的大型杂兵效果俱佳。

特殊动作

Sly的一大特点是能和场景进行各式各样的互动，通过场景进行攀爬、悬挂等技巧。在操控Sly的时候经常可以看到很多悬空的绳子、栏杆、水管以及尖锥处有蓝色的闪烁标志，在靠近这些地方的时候按○可以以特殊的动作待在上面，Sly便是利用这项功能在地图上穿梭自如。



偷窃

在未被敌人发现的情况下在其身后按○可以偷窃敌人钱袋中的物品，可偷窃的数目依敌人而不同，如果敌人的钱袋发出光芒，代表该敌人携带着贵重品，将金币全数偷完后再次偷窃即可入手。贵重品能换取一定额度的金钱，如看到携带着贵重品的敌人请不要犹豫，果断跟在身后下手吧。

※将敌人击晕同样可以偷窃其身上的物品，但眩晕时间较短，且容易遭到敌人的反击，不推荐用这种方式进行偷窃。
※Bentley同样可以进行偷窃。

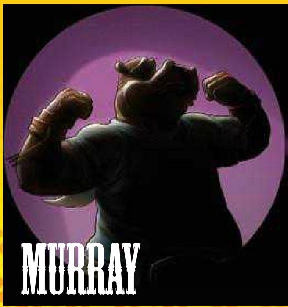
变身

本作新增系统，除了序章巴黎外，Sly在其余章节均会获得一个变身用的服装，在游戏中通过长按L2键选择使用的服装。除了剑齿虎形态外，其余服装几乎没有攻击能力，算是为了解谜服务，在流程中会详细解说每个形态的用途，这里就不再赘述了。





©2013 Sony Computer Entertainment Inc.



键位	效果
左摇杆	移动
右摇杆	控制视角
○键	特殊动作
□键	普通攻击
△键	蓄力攻击
×键	跳跃
R1键	奔跑
L3键	任务提示
R3键	望远镜
SELECT键	地图
START键	暂停菜单

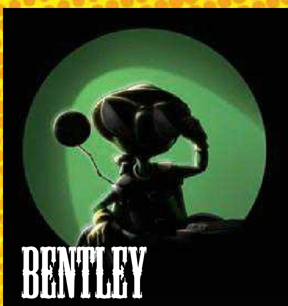
这头肥硕的河马一看便知是一个力量型角色，也正因如此，轮到 Murray 上场的关卡也是解谜要素最少的部分，往往顺着提示一路厮杀过去即可完成任务。Murray 最为实用的招式是○的抓取能力，除了可以抓取物体，也可以举起一般的杂兵。在抓取状态下玩家可以选择将手中的物体/杂兵原地解决还是扔向其他目标，不过在该状态下一旦被攻击，被抓取的物体会自动破坏，搬运时最好避开周围的敌人。





炸弹 & 飞镖

炸弹和飞镖是使用 Bentley 时最常用的两个解谜功能，两者图标各不一样，在解谜时应看清提示的标志再使用相关技能。在按下 L1 时可通过左摇杆选择炸弹的设置地点，确定后按△丢出炸弹；飞镖就比较简单了，在望远镜界面中左摇杆调整焦距，右摇杆控制射击方向，R1 发射。



键位	效果
左摇杆	移动
右摇杆	控制视角
□键	普通攻击
△键	放置炸弹
×键	跳跃/长按浮空
R1键	奔跑
L1键	设置炸弹
L2键	切换飞镖弹种
L3键	任务提示
R3键	望远镜
SELECT键	地图
START键	暂停菜单

Bentley 是综合能力最弱的一名角色，虽然炸弹的威力不俗，但也要至少两颗才能解决敌人，加上设置和爆炸的时间，贸然发动攻击的话很容易被敌人围殴致死。好在 Bentley 可以通过购买各种辅助性技能吸引敌人的注意力，特别推荐购买技能 Sleep Ammo（睡眠飞镖），购买后可通过 L2 切换飞镖弹种，之后在望远镜界面可发射睡眠飞镖催眠敌人，对潜入大有帮助。



键位	效果
左摇杆	移动
右摇杆	控制视角
□键	普通攻击
×键	跳跃
R1键	奔跑/射击
L1键	瞄准
L3键	任务提示
R3键	望远镜
SELECT键	地图
START键	暂停菜单
SELECT键	地图
START键	暂停菜单

在游戏中期加入的角色，她依靠射程优势进行作战。按下 L1 键 Carmelita 会举枪瞄准，此时的操作和普通 FPS 并无差异，左摇杆控制角色移动，右摇杆控制准心，R1 射击。不过本作毕竟是动作游戏，当准心旁有目标的情况下准心会自动进入锁定状态，此时射击便可准确无误地命中敌人。手枪的射程很远，适当拉开距离不断射击能轻松地屈死大部分敌人，不过在移动时要留意身后，别自己掉进水中或走出平台。



场景



画面说明

1. 体力值：表示角色的体力，掉入水中、坠落深渊、被敌人攻击、触碰陷阱均会损失体力，击倒敌人或破坏物品会有一定几率出现回复体力的红色十字。

2. 技能槽：当玩家使用技能时，这个槽的能量便会减少，反之会快速恢复。注意部分角色初始状态没有技能槽，需要购买相关能力才会出现这个标志。

3. 探测器：当附件有敌人出没时，在角色头像处会闪烁红色光芒，同时伴有特殊音效，闪烁越快表示离敌人越近，在需要跟踪的任务中应多多留意探测器。

4. 金币：显示当前可使用的金币数量。

5. 线索瓶：显示当前获得的线索瓶。

6. 地图：显示周围的小地图，其中红色为敌人、黄色为安全屋、蓝色/红色的 × 为任务目标。

安全屋

在地图上玩家可以看到一处用黄色屋子作为标记的地点，这个地方就是 Sly 一行人的根据地，在安全屋内玩家可通过 L1 和 R1 切换各项功能，以角色选择界面为准，从左至右依次是服装陈列室（查看已获得的服装说明）、时空旅行车（切换时空或挑战已完成的任务）、小游戏（游戏机需收集一章的 12 件宝物才能修复）及宝物陈列室（查看已获得的宝物说明）。



技能：在安全屋的角色选择界面中按下△键可进入技能菜单，在这里能使用获得的金币购买相应技能，建议大家在前期金币并不充裕的时候优先购买 Sly 的技能 Cane Swat Combo（通过□→△的顺序按键可使出新的招式）、Paraglider（滑翔伞）和 Silent Obliteration（未被敌人发现的情况下在其背后按△挑空后按□能暗杀敌人）。此外，Bentley 的技能 Sleep Ammo（睡眠飞镖）也值得一买。

敌人

作为一款以潜入为主的游戏，笔者建议大家在通关过程中尽量不要"惹事"，遇到敌人能躲便躲。本作敌人大致分为两种——未提灯的小型敌人与提灯的大型敌人，其中小型敌人能力不强，通过偷袭可令其进入眩晕状态，剑齿虎形态也可将其一击必杀。而提灯的大型敌人就比较难对付了，这种敌人皮糙肉厚，普通手段很难让其进入眩晕状态，不过灯光就是它的视野范围，只要不进入视野范围便能安然无恙，如果硬要战斗，建议通过暗杀等手段干掉。

※所有敌人对声音都比较敏感，在破坏物品时最好先观察一下周围是否有敌人，以免惹上麻烦。



收集

完成每一大章的流程，关卡的进度并非 100%，这是因为剩下的完成率属于收集要素。本作的收集要素多得吓人，除了序章，其余五章均有 30 个线索瓶、12 个宝物、1 个密码箱和 11 个面具供玩家收集。值得一提的是，拥有 PS3 和 PSV 的玩家可通过联动的方式获得隐藏要素的位置，令收集难度大幅下降。

线索瓶 & 密码箱

本作的线索瓶分布在地图各处，不少瓶子的位置比较隐蔽，不过在靠近瓶子的时候会发出特殊的音效，离瓶子越近声音越大，因此在攻关游戏时请尽量开启声音。

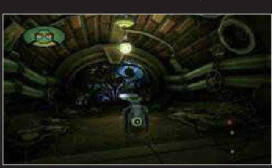
集齐 30 个线索瓶后，按下 L3 键系统会显示出密码箱的所在位置，前往调查之后会进入小游戏环节，通过左右晃动手柄 / 摇杆的方式开启箱子，成功之后可获得不少便利的功能。

宝物

分布在地图各处，宝物的获得方式比较特殊，在调查之后需要玩家在限定时间内搬运回安全屋，成功之后能换取大量金币。虽然宝物任何人都能搬运，但在搬运过程中遭受敌人攻击同样会导致搬运失败，最好选用能飞檐走壁的 Sly 收集。部分宝物需要运用到 Sly 的变身能力，建议在通关之后再回头收集。

面具

和线索瓶、宝物不同，面具并不仅分布在大地图中，一些小型地图中同样有面具等待玩家的收集。值得一提的是，每一章的最后一个面具需要收集齐本章所有宝物开启街机才能取得，加上不少面具需要运用到 Sly 祖先的能力才能获得，因此收集难度比起线索瓶和宝物高出不少。每收集 5 个面具可开启一个新功能，玩家在游戏中可通过 Extras → Unlockables 进入设置界面。



联动



上文也说到，通过联动可在游戏中显示隐藏要素的位置，这里为有条件使用联动的读者说明一下联动方法：

1. 拥有 PS3 和 PSV，并准备双版本游戏（PS3 版赠送 PSV 版）。
2. 在 PS3 端选择光盘特典。
3. 根据提示下载游戏。
4.PS3 端选择 Options → Game，将 AR Server 一项改为 On。
5.PS3 端读档进入游戏，走出安全屋后在街上待命。
6.PSV 端在标题画面选择最后一项，连接至 AR 服务器。
7. 连接成功后 PS3 端左上角角色的头像会变大，而 PSV 会显示摄像头界面。
8. 此时 PSV 端充当第二屏的作用，按 L 键进入扫描模式，视角会跟随 PS3 端移动，并显示出前方所有隐藏物品的位置，在 PSV 端点击物品，会在 PS3 端的屏幕上出现更加具体的位置提示。





注意事项

1. 下载游戏的账号所在服务器必须有上架游戏，否则不能下载PSV版。例如完稿前日服并未放出游戏，若使用日服账号则无法下载光盘特典，建议选用港服账号下载。

2. 联动和账号无关，支持PS3端登陆账号A，PSV端登陆账号B。

3. 联动对网络有较高要求，如果网络质量不行容易发生PSV端连不上AR服务器的情况。值得一提的是，PS3和PSV必须处于同一个局域网内才能联动，如果多次连接不上服务器，建议手动修改PS3和PSV的IP，将两台机的IP尽可能地靠近。

4. 在联动过程中由于游戏处于联网阶段，在游戏过程中发生顿卡属于正常现象。



主线任务

游戏中的任务很多，有一些是以迷你游戏的形式出现，分为以下几种。

摄影任务

每章都会出现的任务，玩家需要在场景中完成拍下目标照片，来到目标附近后进入望远镜界面，能看到目标处显示出红色的框体，此时可通过左摇杆调整焦距，右摇杆移动镜头，待目标框体变为绿色后按R1方可拍摄。

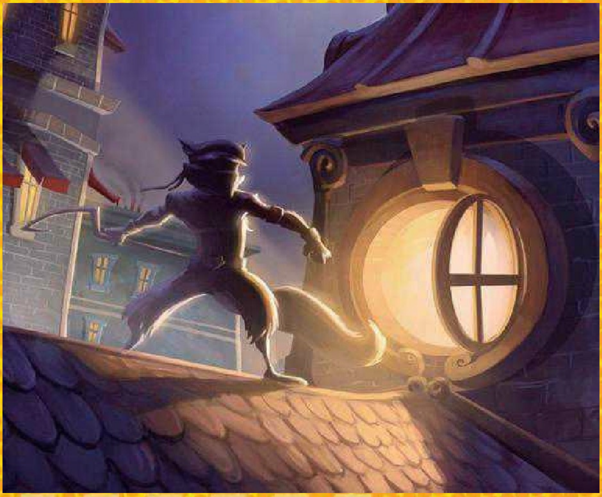
射击任务

控制炮台解决对手，通常由Murray负责。左摇杆控制射击方向，R1发射子弹。在后期的任务中，在射击过程还会遭到敌人的干扰，因此在射击过程中不能死盯目标进攻，需要适时干掉飞来的炮弹。这里提供一个小技巧，不要在炮弹刚出现的时候就忙于射击，由于炮弹的目标始终是我们自身，可等炮弹接近后一举消灭。在射击过程中切勿连续射击，下方的弹药槽一旦耗光将会有一段时间无法继续射击。



直升机轰炸任务

控制直升机轰炸特定目标，目标附近往往有追踪型的炸弹等待玩家的到来，炸弹在激活后会死盯着玩家，此时要活用L1的加速甩开炸弹，并尽可能地诱导炸弹互相碰撞爆炸。



黑客任务

每章都会进行的小游戏，在本作中黑客任务分为数个小游戏，具体请见下文。



坦克任务：玩家控制虚拟坦克破除防火墙，左摇杆控制坦克移动、右摇杆射击，R1为蓝色坦克专用的立场轨迹。在攻关过程中玩家会遇到各类颜色的机关，玩家需驾驶坦克进入对应颜色的车库变形才能成功破解机关。不过最开始的红色防火墙比较特殊，只要对着防火墙不断射击便可破坏。

从中期开始场景中会出现敌人干扰玩家，最好在安全区域慢慢磨死一些难缠的大型敌人，至于小型坦克威胁不大，只要数量不是太多大可无视之。

坦克	特色
绿	基础形态，可将黄色零件带入黄色机关内
紫	炮弹呈抛物线，射程短，可破坏紫色陷阱
蓝	炮弹碰到障碍物可反弹，是在远处阴人的不二选择。按住R2能画出力场，围绕机关一圈方可解除

横版飞行任务：操控双枪乌龟进行的迷你游戏，左摇杆控制移动、右摇杆射击，R1保险。本游戏的特色在于版面中存在很多道具，其中黄色星星每吃五颗便能让火力提升一级，最高十级，受到攻击会损失一级火力；蓝色炸弹是保险，获得后按R1使用，推荐留到BOSS处使用。

本游戏有两个注意事项，一是不要死亡，一旦死亡火力自动归零，因此在游戏过程中不要太贪心，为了几颗星星而被版面拖死得不偿失。二则是BOSS战，通常情况下BOSS周围有防御罩保护，此时应躲在墙后耐心等待防御罩消失，并适时地上前赠送一枚保险，几轮下来方可胜利。

弹珠任务：通过六轴手柄进行的游戏，晃动手柄让小球在限定时间内到达目标地点，触碰路上的紫色小球可增加2秒时限。本游戏需注意路上的障碍物和空隙，特别是具有反弹效果的大型柱子，在后期往往一旦撞上就会被弹出平台，如无把握最好放慢速度通过。



主线任务

序章

1. 第一个任务并无难点，按下 L3 便会有详细的指引提示。注意沿途的箱子、水桶均能获得金币，不要错过。来到一处有直升机巡逻的场景时需要靠近发光点按○才能站立；

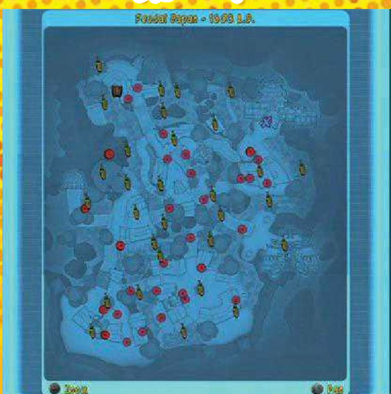
2. 遇到第一个敌人时先不要急着动手，先按照提示偷取钥匙（潜行状态下按○），之后使用钥匙开启天窗，操控角色更换为 Bentley；

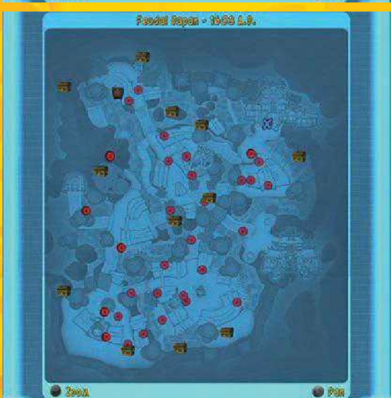
3.Bentley 按△可以使用炸弹破坏障碍物，在空中通过长按 × 键可以滑行一段距离，不过滑行时候会消耗燃料（角色头像下面的黄色能量槽），在需要连续滑行的地段最好在落脚点等燃料回满再进行下一次滑行；

4. 操控电脑切换到迷你游戏坦克任务，注意拦路的防火墙程序攻击不低，一定要用右摇杆控制子弹将其全部破坏再前进。在第 4 小关要变回绿色坦克才能解开黄色的机关；

5.Murray 部分比较粗暴简单，一路跟着提示前行即可，战斗时注意躲避敌人的攻击，剧情之后需要在箱子旁按○举起箱子破坏机关。

第一章





1-1 Photo Op

1. 按下 L3 键可弹出目的地提示，行进时切勿不要掉入水中，会损失不少体力。第一个任务要拍摄 5 张照片，调出界面后通过左摇杆调整焦距，当光标变为绿色时按下 R1 便拍摄成功。注意一些照片的拍摄地点附近有不少捕快巡逻，最好在远处的屋顶进行拍摄。

1-2 Breakout

1. 要求玩家偷盗捕快身上的衣服，三个目标比较分散，建议任务开始前大家先购买花 100 金币购买一个降落伞，飞檐走壁轻松不少。本次的任务十分简单，待目标睡着之后连续下手三次即可，完成之后可按 L2 键使用盔甲，注意在变身之后攻击敌人还是会被逮捕的；

2. 监狱中捕快众多，还是变身前进比较妥当，监狱中有两处隐藏道路，均可绕进内部取得面具；

3. 一些需要跳跃的平台需要先解除盔甲，等捕快睡着之后才能通过。本场景中间一段狭隘的过道需要注意，盔甲只能防御喷火，飞刀还是会对玩家造成伤害，请看准再走；

4. 最后救人的场景要用盔甲形态的蓄力攻击反射火球摧毁雕像，反射的时机并不难把握，多练习几次肯定能成功。

1-3 Sushi House Startup

1. 变身前往目标地点，剧情后控制角色切换为忍者大师 Carmelita，其操作和 Sly 基本相同，不过多了一项通过 R2 键进行飞跃的功能，在偷取钥匙时注意不要碰碎旁边的盘子，会惊醒警卫。

1-4 Something's Fishy

1. 到达目标地点后进入双枪乌龟的迷你游戏，和 BOSS 作战时不要马上吃掉全部黄色星星，留几个备用比较好。当 BOSS 周围有绿色屏障时应回避为主，等屏障消失之后炸弹伺候；

2. 攻击路上的植物即可将虫群吸引过去，到达尽头后进入钓鱼的迷你游戏（需要六轴手柄），移动手柄将指针停留在鱼上几秒，待提示出现后按 × 即可完成，注意在吸鱼的时候需要微调手柄跟着鱼移动才能成功。完成迷你游戏原路返回，在需要吸引虫群的地方将篮子丢到对岸的马车上再攻击植物。

1-5 Pretty in Pinker

1. 中间的激光陷阱要看好激光的移动规律，到达终点进入迷你游戏，利用六轴功能在规定时间内将小球运送到目标地点，吃掉途中的紫色小球能增加 2 秒时限。比较有难度的是第三个平台，该平台四周和中间各有一处空隙，不慎掉落的话将要从头开始；



3. 原路返回后进入舞蹈小游戏，根据提示按下相应按键即可，成功的话可以获得大量金钱。

1-6 Tiger Tail

1. 赛车游戏，× 为加速，R1 为发射导弹，L2 伪装，L1 氮气加速，只要一路上尽可能地使用氮气加速，时间是完全够用的，一路跟着提示前行即可。

1-7 Spiked Sushi

1. 本任务的机关和“1-4 Something's Fishy”大同小异，只需爬到最高处攻击一下目标即可入手道具。

1-8 Altitude Sickness

1. 取得钥匙之后开启左右两边的机关，用盔甲反弹火球开启大门。

2. 战斗时 2 名 NPC 异常凶猛，我们自己反倒打打酱油即可，消灭一定数量的敌人后控制角色更换为另一边的 Carmelita，按照地图的指示一路前行便能找到机关。



BOSS

1. 火焰冲击波：将双刀插入地面引发冲击波——盔甲形态避开
2. 召唤雷电：高举双刀指引雷电，并朝一个方向缓慢移动电剑——按住 R1 奔跑
3. 横斩：用一把刀使出横斩——跳跃
4. 发射火球：舞动双刀并发射一枚火球——使用盔甲形态的蓄力攻击弹回

进入战斗后 BOSS 身边会出现一个圆圈，一旦进入会被 BOSS 一击必杀，因此平时应以回避为主，BOSS 必定按照火焰冲击波→召唤雷电→横斩→发射火球的顺序进行攻击，成功弹回火球可眩晕 BOSS，此时便是攻击机会。当战斗进入第三阶段后 BOSS 会增加一招需要运用跳跃回避的雷电旋转，很难全身而退，好在 BOSS 此时的体力也所剩无几，速度解决掉他吧。

注意如果能无伤击败老虎，则会解锁奖杯 Cloud City，惟一的难点在于第三阶段的左右横斩，把握好跳跃时机并不难获得。

第二章





2-1 Under Arrest

1. 作为第一关难度不大，一路跟着提示前行便可完成任务。第二章的地图有两个地方需要注意，一是不少房屋均要借助电线杆和电线才能到达；二是在铁轨行走时要小心火车，碰到直接秒杀。最后将支撑棋子的三个杆子破坏后任务完成。

2-2 Jailhouse Blues

1. 开始需要操控 Bentley 完成拍摄任务，完成任务之后切换为 Sly，通过 L2 键可切换为新的囚犯形态，在该形态下的攻击能破坏特定场景；



2. 接下来利用囚犯形态通过一连串的房间，其中激光房间要先变身为囚犯形态，再按 R2 键踩在铁球上方可通过，而之后的推车谜题先将两个黄色箱子推到如图位置挡路，接着将蓝色箱子推入门内即可。

2-3 Cooper For Hire

1. 追踪阶段切勿太过靠近目标，这个烦死人的家伙不仅话痨且相当神经质，时不时便会停下来侦查一番。触发剧情后改为射击小游戏，控制准心将来犯的蝎子一一击毙即可；

2. 神枪手 Kid 的特殊动作是射击，按住 L1 开启瞄准镜后按 R1 即可攻击远处的目标，在关卡中要频繁运用这技能破解机关。前行一段后 Kid 习得类似子弹时间的新能力，按住 R2 键的同时能使用左摇杆锁定多个目标，当角色头像下方的能量槽消耗完毕，Kid 会同时对刚才锁定的目标发动攻击，这招是秒杀一切杂兵的利器，不妨多用。

2-4 Saloon Bug

1. 送酒的小游戏不用着急，看准牛需要的数量再投放，如果当中没有失误一次还能解锁奖杯：Cheers。

2-5 Blind Date

1. 利用铁轨前行的同时要用射击解除对岸的机关确保马车安全，对玩家的速度有一定要求。在等待马车的时候还会遭到敌人的阻扰，最好利用子弹时间将他们一一消灭。注意本关是解锁奖杯：Ancient Warfare 3 的好地方，等对岸出现 5 个敌人时使用子弹时间击杀，再来一轮即可轻松搞定。

2-6 Jail Break

1. 射击小游戏可以通过 L1 键精确瞄准，应优先击破飞来的炸弹和持枪的敌人保护船身；

2. 击破笼子四角的机关即可救出人质，不过周围存在众多敌人，建议在击杀敌人的同时用子弹时间攻击笼子，反复几次便可过关。

2-7 Grand Key Larceny

1.Murray 打擂台需要活用他的抓取能力，用○将敌人举起并投掷出去能大幅降低被围殴的几率，第二阶段需要小心新上场的奶牛，该敌人无法抓取，最好用跳跃攻击慢慢磨；

2. 踩铁球的游戏比较考验玩家的反应能力，规定时间完全够用，一些炸弹较多的地段大可放慢速度慢慢通过。第三个射击小游戏每击破一个蓝色靶子 -1 分，其余三种靶子分数分别为 2 分、5 分（横向移动的靶子）和 10 分（鸟型靶子），注意当蓝色靶子和高分靶子重合的时候不要客气，就算是 -1 再 +5 也有 4 分的收益，远比放弃 5 分来得划算。

2-8 Operation：Gold Digger

1. 本关分为多个阶段，控制 Murray 用炸弹破坏 4 个机关后转为女警 Carmelita 和 Bentley 部分，清光敌人开始射击迷你游戏，BOSS 同样推荐用炸弹解决。

2.Kid 阶段需通过数个激光房间，注意每个房间均有一个面具收集，不要错过。

BOSS

平台阶段

1. 炸弹攻击：丢出炸弹干扰玩家，炸弹落地后经过一段时间爆炸——拉开距离
2. 机枪扫射：用机枪扫射玩家——放弃击打开关，全速奔跑躲避
3. 地雷：地雷落地产生激光立场——踩铁球破坏地雷

战斗阶段

1. 下压：跳起后下压，反复数次——全速奔跑躲避
2. 小型旋风：放出数个小型旋风，在最后阶段还会丢出无规矩的旋风——站到版边，看准空隙回避
3. 大型旋风：连续放出大型旋风，旋风会追踪玩家——风碰到障碍物或玩家才会消失，建议站在版边引导旋风撞墙



进入战斗后 BOSS 会先在平台上干扰玩家，我们需要使用囚犯形态的普通攻击敲打 3 个机关才能让其落地，BOSS 落地后必定会按照下压→小型旋风→大型旋风的顺序发动攻击，之后其会晕倒在地，用囚犯形态的普通攻击将它打入熔炉中才能造成伤害，注意战斗越往后 BOSS 的攻击速度越快。

第三章





3-1 Stone Age Reconnaissance

1. 由于本章场景会占用众多特效，因此时不时会发生掉帧现象，建议大家尽量不要在移动的时候观看远景。

2. 场景中的红蘑菇能将角色送往高空，多加利用可以少跑点路。最后一个目标一旦靠近就会被其发现，需要绕点远路爬到附近的屋顶上进行拍摄。



※收集完第三章的瓶子后能取得查看地图上瓶子所在地的技能，建议优先搞定本章的瓶子收集。

3-2 Unexpected Ties

1. 洞窟内部的植物会掉落大量金币，但抽打时会发出声音，附近有敌人巡逻时还是谨慎点比较好。前往上方平台的道路处于花丛中，比较隐蔽，具体位置如图所示。

2. 剑齿虎形态可以通过 R2+× 使出飞扑，飞扑除了用来移动外，还能用来攻击敌人，对普通杂兵一击必杀。不过注意飞扑过程中并非无敌，要小心熔岩中升起的泡泡。



3-3 Getting Stronger

1. 由小游戏组成的关卡，六个小游戏全部完成之后会进入挑战环节，将六个小游戏随机穿插，需要反复完成数次才能过关，这里如果全部完美通过能解锁奖杯：Apollo Wins，建议想解锁的玩家一旦失误便 Game Over 重新来过。

浮冰：左右摆动手柄控制冰块的平衡

抽企鹅：按□将落下的企鹅抽飞，不用太过心急，待企鹅快掉入水中的时候按键也完全来得及

打地鼠：四个位置正好对应□△○ × 四个按键，看准企鹅出现的位置按下对应按键即可

相扑：通过连打按键将对手推出场外，注意□和○是需要一起按的

打靶：瞄准左右两边飞过来的靶子攻击即可，弹弓可以调整射击方向

躲子弹：企鹅会从上下左右四个方向冲过来，按下相反的方向就能躲开

3-4 Going Up

1. 解决 5 头始祖鸟后改为控制原始人 Bob，本次他新增了 ×+○的攀爬动作和 R2 的吼叫(杂兵一击必杀)，在攀爬时 R1 为快速下滑，□为敲打。最后前往翼龙巢穴的路上不能被小翼龙发现，等其睡着之后再快速通过。

3-5 Starving Starving Hippo

1. 本关需要从五头贱企鹅那搞到任务道具，这些企鹅一见到玩家就会转身逃跑，对付它们没有什么好办法，只能硬追。成功靠近后按○抱住企鹅，之后根据提示连打相应按键即可获得道具。

3-6 Ice Ice Bentley

1. 按下 R3 调出扫描仪，用 R1 分别对着壁画右下的鸟、中间的苹果和金币进行扫描，成功后开启道路；

2. 第二道门要从敌人身上偷取 3 个任务物品，先通过扫描仪侦察宝石在哪些敌人身上（背后的袋子呈红色），至于偷盗的操作和 Sly 没有任何差别，注意小心行事便是；



3. 本关最后的任务比较特殊，看到 BOSS 屁股那无比风骚的内裤吗？朝那用扫描仪狠狠地给它来三箭吧……

3-7 Duty Calls

1. 追踪关卡，除了不能拉开距离外，被杂兵发现同样会导致任务失败，注意当 BOSS 没接电话时它的行动速度会加快，不要被甩开。

3-8 Operation：Jurassic Thievery

1.Blentey 战斗能力贫弱，如果没购买相关技能的话尽量不要招惹敌人，到达指定地点进入弹珠小游戏；

2.Bob 的探险部分没有多少难点，根据提示逐步前进即可，Sly 方面需要利用滑翔伞乘风飞翔，要小心途中的火球。

BOSS

1. 冲击波：引发冲击波攻击玩家，触碰后进入冰冻状态——跳跃躲避，从战斗中期开始 BOSS 会使用三环的冲击波，需要往圆心方向使用双段跳才能避开

2. 冲撞：冲撞玩家，攻击力不俗——在冲撞前会有语音提示，提前避开即可，由于 BOSS 周围有保护罩，躲避这招的时候不要站在版边，以免碰到保护罩掉血

3. 冰锥：连续跺脚后引发冰锥攻击玩家，触碰后进入冰冻状态——冰锥的掉落点有提示，提前避开即可

4. 冰块冲击：放出大量冰块撞向玩家——后期才会使用的技能，类似第二章 BOSS 的旋风攻击，找准间隙避开即可。

本次是Murray大战BOSS，平时BOSS身边围绕着风，一旦靠近会被其所伤。在和BOSS周旋一阵后它会落下一堵围墙，此时需要攻击围墙上的冰块，期间BOSS会使用冲击波和冰锥干扰。在推冰块时只要站在两个冰块之间能同时攻击到两个冰块，效率大增。

完成推冰块环节后进入音乐小游戏，根据第一排BOSS的行动按下相同的键位，越往后轮到玩家跳舞时给予的提升越少，好在需要记住的按键最多三个。

第四章



4–1 Shopping Spree

1. 三个零件分别藏在不同的地图里，并需要特定时机才能取得。值得一提的是第二个场景，关闭的喷火装置在相隔几秒之后会重新启动，应快速通过。

4–2 Juggling Act

1. 游侠形态可以将带有绳索的弓箭射到对面从而开启新道路，射出的箭还能通过左摇杆微调方向，在马戏团内部经常需要运用这项能力。

4–3 Cane Swipe

1. 考验耐心的一关，拍摄两张照片后跟踪两个机械狼卫兵，并用△→□的暗杀解决掉它们，注意干掉第一个机械狼时另一个会回头检查，要立刻拉开距离。

4–4 Eye in the Sky

1. 骑士Sir在拉住环的时候按R2可以使用冲刺斩突破上方的障碍物，根据提示破坏三个飞艇后任务结束。

4–5 Mechanical Menace

1. 工厂的机关看似吓人，其实冲刺斩的速度很快，只要看准间隙可以轻松通过。不过如图位置的三个火球碰到就死，在圆环到达中部的时候就要使用冲刺斩了。上面一个房间的圆环比较隐蔽，位于右上角；

2. 剧情过后操控警官Carmelita和中BOSS战斗，BOSS的攻击方式并不难躲避，等其喷火时站在旁边射击龙口里的喷火器，破坏喷火器后靠近头部即可进入QTE环节；

3. 破坏三个头部战斗进入第二阶段，此时在躲避激光时要注意BOSS会用火球干扰玩家，最好采用左右跳跃的方式躲避火球。



4–6 Short Supply

1. 本关要控制多名角色完成各自的任务，Murray的任务是破坏三处机器，将敌人举起砸向机器即可，每台机器要砸2次才会完全停止运作；

2.Sly部分要注意来回旋转的激光，激光会破坏绳索，最好趁激光经过再射击；

3.Sir需要破坏三个火炉，每破坏一处激光就会改变路线，若不小心碰触到激光要重头来过，因此这里建议大家看准激光的行进路线再谨慎前行，第三次引发警报后从入口处脱离。

4–7 Shell Shocked Heart

1. 追踪关卡，本次被敌人发现同样会导致任务失败，建议在地面老老实实跟着目标；

2. 剧情之后操控角色切换为Blentley，一路上要利用炸弹和飞镖打通道路，注意认清陷阱的提示再使用相应地道具。

4–8 Hard Target

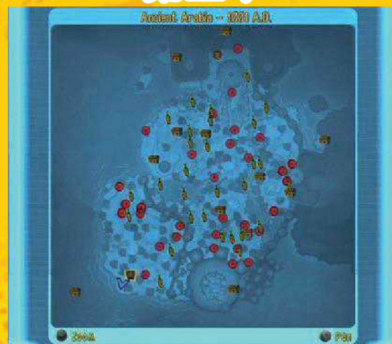
1. 控制Sir取得三颗果实，第二颗果实比较折腾人，要利用旁边的藤蔓才能到达目标地点，取得全部果实之后进入射击游戏，和之前Carmelita的射击游戏类似，注意如果在游戏中没有射击到扣分点，可以解锁奖杯：Golden Arrow。

4–9 Operation：Mousetrap

1. 目前为止最简单的BOSS战，BOSS的招式简单易躲，第一阶段有左、右、中三个高台，建议按照左→右→中的顺序射箭，站在高台时BOSS的身边会出现防御罩，必须控制箭透过防御罩的漏洞才能射到目标，成功击中后BOSS会发射冰系激光企图破坏绳索，应抓紧时间到达目的地，按照提示反复两次进入第二阶段；

2. 第二阶段是Blentley和BOSS的单挑战，操作十分简单，在BOSS发动攻击的时候按×躲开攻击，之后可以通过连打□反击。注意BOSS的血量越少其动作越灵敏，尽量等其出现硬直再发动反击。

第五章



5–1 Lost and Found

1. 完成第一步任务后需要拍摄三个能量源的照片，到达指定地点调出望远镜界面，此时会出现红色指标，跟随提升即可看到肉眼无法发现的热源。

5–2 Open Sesame

1. 进入跟踪环节时Sly习得最后一个变身能力——大盗形态，在这形态下△为蓄力攻击，能够破坏本章特定的齿轮机关。R2为减缓时间的流动，除了令敌人的攻击变慢外，还能借此能力使用本章有蛇通过的绳索和破碎的锁链。

5–3 Rug Rats

1.Salim在攀爬时可通过R2键快速抵达指定地点，随平台一起掉到下层之后发现这里遍布蝎子的巢穴，如若不管蝎子会越来越多，导致最后影响我们启动机关，建议第一时间内解决；

2. 本关的弹珠迷你游戏算是游戏中最难的一次，不仅时间紧张而且导致掉出平台的陷阱多如牛毛，特别需要注意会让弹珠反弹的墙壁，碰到很可能就一命呜呼。

5-4 Copy Cats

1. 本关是 Sly 和 Murray 互相配合的关卡，Murray 的部分几乎是一本道，且没有什么解谜机关，这里就不再赘述。Sly 部分需活用时间能力，漂流的谜题处小心红色炸弹，在没有发动能力的情况下接近很容易被爆炸吹飞；

2. 潜入阶段一旦碰到金币便会惊醒敌人，这里要注意那些用金币搭起的柱子，如果不发动能力就跳上去会导致柱子倒塌。最后的沉船阶段要用能力阻止船身下降，往上爬时不要操之过急。

5-5 Up In Smoke

1. 本关由两个小游戏组成，开始的直升机轰炸任务如果无伤通过的话可以解锁奖杯：Get To the Chopper，炸弹在激活后会死盯着玩家，利用 L1 的加速引导炸弹相撞即可解除威胁。如果不小心受伤，建议采用 S/L 大法直接重来。

5-6 Heavy Metal Meltdown

1. 放置三个物品后需要控制 Bentley 对刚才三个罐子设置播音装置（你不会先安装好再放啊混蛋！），该任务的难点在于最后一个罐子，需炸掉大象背后的平台制造新的道路，安放好炸弹就赶紧躲在书堆后面，否则会被 BOSS 发现，成功之后控制 Silam 爬上顶端，来到指定地点完成任务。

5-7 All Rolled Up

1. 跳舞小游戏如果没有按错任何一个按键，可以解锁奖杯：Hubba Hubba（晃不晃手柄都没关系），由于这个小游戏掉帧比较严重，如果失误的话建议直接 S/L，此外，注意在没音符的时候不要手贱乱点，同样会导致扣血；

2. 老鼠遥控车环节先往右走，吸引敌人注意之后不要理会在后面穷追不舍的敌人，只要路上不频繁撞墙是肯定不会被敌人追上的，直接冲入左边的密道。隧道里如果时机掌握得好可以一路冲下去。触发警报之后进入战斗环节，控制 Murray 将杂兵砸向毒气装置，每个装置需 4 个杂兵才能完全破坏，成功之后进入 BOSS 战。



BOSS

玻璃：必须全程开启时间能力才能通过，玻璃在破碎前有明显痕迹，看准再跳

电流：由于碰到电流就要重头来过，反应慢的玩家最好全程开着能力前进，能量不足以支撑到最后，可以在半路的平台上稍作休整

音波喷射：用鼻子喷射出数个音波，并会跟着玩家移动——奔跑躲避，注意当 BOSS 血量不多时音波会越来越快，需要使用能力拉开距离

追踪球：放出数个会追踪玩家的音波球——奔跑躲避，在战斗后期同样需要使用能力拉开距离

在第一阶段中 BOSS 会频繁切换平台，此时要使用能力通过陷阱，躲过 BOSS 的攻击之后她会进入硬直，抓紧时间输出吧！反复四次之后战斗进入第二阶段，请专心躲避 BOSS 的攻击，当 BOSS 使用连续三次的下压攻击之后会进入眩晕状态，不要放过进攻的机会。之后 BOSS 必定会使用冲撞攻击，此时立刻跑到平台三处发电的地方，发动时间能力让 BOSS 冲撞发电装置受伤，反复三次后胜利。

终章

1. 剧情之后需控制 Sly 的几个祖先取回自己的权杖，均是使用每个祖先各自的能力过关，神枪手 Kid 激活的机关有时间限制，命中目标后应立刻奔跑通过，最后的三重大门按系统给出的顺序使用子弹时间即可。

2. 和臭鼬的 BOSS 战没有任何难度，按照提示完成 QTE 即可，通关后获得金杯 Final Chapter？，看完结局动画后就是各种收集财宝和奖杯的旅途了，关于奖杯部分还请观看下文的说明。



奖杯列表

序号	奖杯	杯种	取得方法
1	Mask and Stripes Forever	白金	取得其他全部奖杯
2	Family Matters	铜杯	剧情奖杯，在第一章让Sly和祖先见面
3	Low Calorie Sushi	铜杯	剧情奖杯，完成第一章
4	Play It Safe	铜杯	收集第一章的全部线索瓶，并开启保险箱
5	Gunslinger	铜杯	剧情奖杯，在第二章让Sly和祖先见面
6	Dust Bunnies	铜杯	剧情奖杯，完成第二章
7	Put It In Your 401K	铜杯	收集第二章的全部线索瓶，并开启保险箱
8	Bigfoot For Real	铜杯	剧情奖杯，在第三章让Sly和祖先见面
9	Bearcicle	铜杯	剧情奖杯，完成第三章
10	Savings Account	铜杯	收集第三章的全部线索瓶，并开启保险箱
11	Boom Stick	铜杯	剧情奖杯，在第四章让Sly和祖先见面
12	I Believe the Time Is Now	铜杯	剧情奖杯，完成第四章
13	Zenny, Gil, or Just Loot	铜杯	收集第四章的全部线索瓶，并开启保险箱
14	I Need A Mouse Trap	铜杯	剧情奖杯，完成第四章即可取得
15	Keep Your Turban On	铜杯	剧情奖杯，在第五章让Sly和祖先见面
16	Home Sick	铜杯	剧情奖杯，在第五章让Blentley和老对手见面
17	Check Please	铜杯	收集第五章的全部线索瓶，并开启保险箱
18	Online Shopping	铜杯	在技能商店（ThiefNet）上购买一个技能
19	Sparrow Approves	铜杯	多次使用导航功能，具体次数未明，建议玩家在游戏中多使用几次
20	Wardrobe Malfunction	铜杯	获得第一个变身能力，剧情奖杯
21	Costume Party	银杯	获得全部变身能力，剧情奖杯
22	Cooper Calling Card	铜杯	找到一个面具
23	Oh Look It's Shiny	铜杯	获得10个宝物
24	Child Of the 80's	铜杯	取得一个街机游戏的最高分
25	What's Behind Door Number One?	铜杯	找出任意一个章节中需要变身能力才能找到的宝物
26	Arcade Operator	铜杯	修理一个游乐场机器，需收集一个章节中的所有宝物才能开启
27	Clockwerk Collector	铜杯	获得20个宝物
28	Apollo Wins	铜杯	“3–3 Getting Stronger”控制Bob进行的六个小游戏不能出现一次失误
29	Get To the Chopper	铜杯	“5–5 Up In Smoke”的直升机游戏中无伤过关
30	The Cooper Open	铜杯	在每章的安全屋中游玩乒乓球小游戏，并每次都接住打过来的球10次
31	Cheers	铜杯	“2–4 Saloon Bug”送酒的小游戏中不出现一次失误
32	Navigate Like Drake	铜杯	查看每章的地图
33	Hubba Hubba	铜杯	“5–7 All Rolled Up”的舞蹈游戏中不失误
34	Lunch Money	铜杯	用Murray解决100个敌人，建议在一些需要Murray用杂兵破坏机关的地方刷，通过投掷敌人的方式很容易搞定
35	Unexpected Package	铜杯	往敌人的口袋中安置60个炸弹
36	Waddle Waddle	铜杯	用Carmelita的射击消灭40只企鹅，一次大约能杀10只，杀光后回安全屋再出来继续刷
37	Airborne	铜杯	在不使用喷泉的情况下在空中滑翔10秒，找一个制高点往下跳即可
38	Ancient Warfare 3	铜杯	在65秒内杀死10个敌人，具体参照流程部分“2–5 Blind Date”的说明
39	Crazed Climber	铜杯	“4–5 Mechanical Menace”中，在90秒内达到顶端
40	Golden Arrow	铜杯	在不扣分的情况下完成“4–8 Hard Target”的射击游戏
41	Downgrade	铜杯	在不提升火力的情况下完成双枪乌龟的迷你游戏，在即将提升火力的时候故意受伤即可
42	Radical Ninja	铜杯	暗杀15个敌人，在未被敌人发现的情况下△+□即可使出
43	PayDay	银杯	购买全部技能
44	Hero Tech	铜杯	收集到50个面具解锁《瑞奇与叮当》的扳手武器，打一下任何一个敌人
45	Cloud City	银杯	无伤情况下击败第一章的BOSS，可以通过准备两个存档的方式用S/L大法解决
46	Hassan Would Be Proud	银杯	获得全部贵重品
47	Quarter Cruncher	银杯	解锁全部街机游戏
48	Mark Your Territory	金杯	取得全部面具
49	8–Bit Bentley Style	金杯	打破全部街机游戏的最高分
50	Final Chapter?	金杯	通关游戏

32 Navigate Like Drake

非常容易漏掉的奖杯，且补起来十分麻烦。完成本奖杯需要玩家查看看过游戏中的所有地图，除了大地图外，各种房间中的小地图也要一一查看，如果通关后还未获得这个奖杯，建议选择那些需要潜入到市内的任务一个个打开地图查看。由于本任务只要求玩家查看地图，因此那些只有一副地图的市内场景可以看完直接退出。

35 Unexpected Package

控制 Blentley 将敌人的钱袋掏空，然后长按△放置炸弹，大型敌人最多可以放入五颗炸弹，小型敌人仅能放入一颗，累计放入 60 颗即可解锁。

46 Hassan Would Be Proud

每一章节敌人可以偷取三种物品换钱，价值分别是 100、200 和 500，其中 500 的物品非常稀少需要玩家慢慢刷了。

49 Mark Your Territory

条件仅要求我们取得最高分，并不要求我们过关，因此有的游戏大可不必过关，找个点死命刷分即可，下面是全部街机游戏的得分关键。

1. 第一章：需要达到 25000 分，在火力 10 级的情况下击杀敌人得分翻倍，若到 BOSS 处还未达成条件，可以刷 BOSS 丢出的小兵。

2. 第二章：最高成绩为 4500 分，注意自身安全即可，在无伤情况下击杀敌人得分翻倍。

3. 第三章：最高成绩为 1000 分，吃紫色小球和撞击反弹墙都能得分，建议找一个反弹墙死里撞即可。

4. 第四章：最高成绩是 20000 分，同样用 BOSS 丢出的小兵补分。

5. 第五章：最高成绩为 4500 分，和第二章相同。

6. 终章：最高成绩是 4000 分，本章把所有小游戏合在一起，如果实在超不过可以使用一个无耻方法——在弹珠关不过关而是不断刷分，只要保证自己不死是可以续关的，连续刷个几次轻松突破 4000 分。

声明

由于本期攻略众多（《死亡空间 3》、《勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士》和《潜龙谍影崛起复仇》），而本作的面具收集又涉及到近 70 张图，本期实在没有多余的篇幅放这方面的收集资料，这也是攻略中为何放出瓶子和宝物的收集却没放出面具收集的原因。在此对各位读者说声抱歉，欢迎大家来信咨询，我们的邮箱是 ucg@ucg.cn。



VITA命

网罗PlayStation Vita全方位信息



当前系统版本：2.05

大家新年好！相信各位也都得知了PSV降价的消息，如今无论是Wi-Fi版还是3G版，价格都统一为19980日元。PSV在全球的销量都不太理想，因此不少国内的商家都早在官方的降价举措之前就采取了主动降价的方式来促销，所以国内玩家想买PSV的话不妨再等一等，也许价格还会往下调整。由于港日美三服的PSN+优惠内容在截稿前并没有太大的更新，所以本次的Vita命就为大家推荐一下PSV发售至今值得一玩的日版游戏。

总有一款适合你——PSV日版游戏推荐

■女神异闻录 Persona 4 黄金版 ■角色扮演



作为《女神异闻录 Persona 4》的移植复刻版，本作的高水准复刻以及丰富的后续全新要素得到了大量玩家们的青睐，甚至还带动了PSV的销量。游戏不仅完整地收录了原版的内容，还对应PSV做了许多全新的改良。经典事件新的演出，新动画电影的追加以及新角色的追加都使得游戏的内容十分充实，多结局以及二周目的要素也值得玩家们反复游戏，而且本作还拥有利用PSV的网络功能进行迷宫求救的要素。只要你购买了PSV，那么一定不要错过推出了官方中文版的本作。

■初音未来 女歌手计划f ■音乐



作为掌机上第四作"《初音未来 女歌手计划》系列"的作品，本作的出现可以说是肩负着拯救PSV尴尬销量的重任。游戏在前几作的系统上进行了加强，不仅针对音乐模式的道具方面进行了调整，还加入了诸如AR live、谱面上传交流等新颖的系统，可以说是充分发挥了PSV的机能。值得一提的是，音乐模式加入了针对PSV的触屏操作，令玩家眼前一亮，同时本作也成功带动了PSV销量的小幅增长，从初音控的角度来概括本作的话那就是"背景效果极佳，跳帧不再出现，角色房间进化，初音粉必买！"

■未知海域 黄金深渊 ■动作冒险

作为《未知海域》系列"的作品，本作由顽皮狗工作室监督而完成，素质自然不必多说，虽然跟系列作品的画面相比起来稍有逊色，但作为一款掌机作品，其画面在表现上将PSV的机能发挥得淋漓尽致。故事讲诉了德雷克在系列一代之前一段不为人知的秘密。而系统上为了配合PSV也做了一定的修改，例如利用前后触屏来解开一些谜题，使用重力感应来代替瞄准等等，对于系列的粉丝们来说都是与以往完全不同的体验。

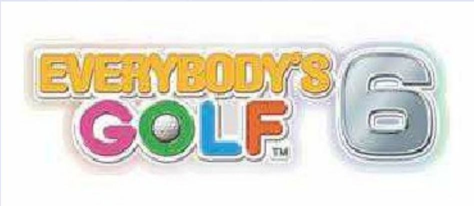


■真・三国无双 NEXT ■动作

作为PSV平台上惟一的一款"割草类"作品，虽然是移植自《真・三国无双6 猛将传》，但是65名参战角色加上《真・三国无双5 帝国》的操作系统，使得游戏十分出彩。而利用触屏与其他机能的游戏玩法则让玩家们在一贯的"割草"中体验到更多的乐趣。游戏的收集要素十分丰富，单是要将武将卡片与贵重物品齐集就要耗掉大量时间。值得一提的是，目前游戏在日服的PSN+中处于免费下载状态，有兴趣的玩家不要错过这个机会。



■大众高尔夫6 ■体育



作为PS平台上最受欢迎的体育类游戏，本次推荐自然不能少了人尽皆知的《大众高尔夫6》。本作不仅在保留了传统玩法之外，还根据PSV的机能制定了全新的操作方式，利用触屏与摄像头使得玩家的游戏过程更加便捷。而大受好评的网络模式除了与朋友进行联机游戏的在线大厅之外，还有每日对战与真实大会这样的模式存在，可以说大大提高了游戏的可玩性。而在PSV这样便携的掌机平台上，轻松游戏的理念被发挥地十分完美，推荐喜爱高尔夫和休闲游戏的玩家们入手。

■花边骑士 ■动作



由Game Arts公司开发的本作是目前PSV上众多网络游戏人气极高的作品，本作的游戏方式为横版卷轴式的ARPG类型，最多支持4人联机进行游戏。玩家在游戏中可以使用多种职业，而且可以得到各种各样的道具来强化自己。游戏的本体为免费下载，但是游戏中的一些道具和大多数网游一样需要收费，好在并不是全部道具，所以凭借着正常的游戏方式，玩家们一样可以在游戏中获得乐趣。

■刺客信条Ⅲ 解放　■动作



由Ubisoft开发制作的沙箱类游戏“《刺客信条》系列”，一直在家用机上拥有众多的“刺客”粉丝，而首次登陆掌机平台的人气作品《刺客信条Ⅲ 解放》，一经发售就吸引了众多玩家的关注。作品首次选择了女性刺客作为主角，她可以在刺客、奴隶、贵妇这三种身份的状态下去完成各种任务。游戏中不仅有大量的分支任务，还有真结局的设定，而与PS3版的《刺客信条Ⅲ》联动也可以使玩家们在游戏时发现更多的惊喜。

■AKB1/149 恋爱总选举　■文字冒险



从2010发售的《AKB1/48 与偶像恋爱》到2011年发售的《AKB1/48 星恋关岛》，两者都在粉丝圈引起了极大的话题。而今年同样不肯放过这个机会的NBGI再一次放出了杀手锏！在高清画面下看到149名偶像对玩家发起猛烈的“攻势”，只要你开心，想接电话接电话，想约谁出去约谁出去。怎么样？只要你准备捞获149名妹子的心，那么这款游戏将会成为你人生赢家道路上的重要道具！

■小小大星球PSV　■动作



想找一款将PSV机能和游戏性发挥到极致的游戏？那么选择《小小大星球PSV》的你一定不会失望。将游戏3.0概念发挥到完美的《小小大星球》这次不仅仅利用触屏、重力感应、摄像头等让人耳目一新的游戏体验，极强的自制关卡与分享功能更是发挥了玩家们无尽的想象力将游戏的可玩性推向最高点。它不仅仅是一款你随身携带的游戏，更是你口袋中的一个“小小大世界”！

■特特莉的工作室 plus 艾兰德的炼金术士2　■角色扮演



作为“《工作室》系列”的作品，本作已经于2010年在PS3平台上发售过，不过作为首次登场在PSV平台上，本作不仅仅完美地将原作原汁原味地移植过来，更是添加了许多全新的内容在其中，实现了在掌机平台上玩高清《工作室》的粉丝们的心愿。本作收录了原作中的DLC，还在游戏中添加了全新的武器与隐藏迷宫，不过剧情和原作相比并没有太多改变，所以推荐给想接触一下系列的角色扮演类爱好者们。

■PS全明星大乱斗　■动作

本作是由SuperBot Entertainment所开发的“PS平台上的超级英雄们”的大乱斗。游戏中不仅仅收录了索尼旗下经典的“多乐猫”、下载游戏中的“胖公主”、《战神》中的“奎托斯”，甚至还有最近发售的《潜龙谍影崛起 复仇》中的“雷电”等等。游戏中除了拥有气势恢宏的对战舞台，还有精心设计的连击技巧，让玩家们可以在轻松愉快的状态下进行游戏，而且本作还支持与PS3版进行联机对战，想要看到这些明星们对战的玩家不要错过了。



■街头霸王对铁拳　■格斗



作为号称有着“史上最强的登场角色”的《街头霸王对铁拳》，本作不仅收录了PS3版中的全部角色，更是将后续DLC角色也一并补完呈现在各位玩家们面前。游戏虽然以《街头霸王Ⅳ》的系统制作，但是游戏中又拥有着“《铁拳》系列”中的“崩地”与“角色交替”的游戏操作，可以说本作是一款集两者之所长的格斗作品。PSV版更是增加了触屏的操作，使得一些难发的招数变得简单，无论是《街霸》还是《铁拳》的粉丝都值得一玩。

■伊苏 塞尔塞塔的树海　■角色扮演

作为Falcom旗下的经典作品，“《伊苏》系列”一直都有较高的人气，爽快的战斗模式，充实的剧情都是系列的卖点。本作中讲述了玩家所扮演的红发冒险家“亚特鲁”，在塞尔塞塔地区中与同伴们一同寻找自己失去的记忆的故事。作为一款ARPG大作，本作一如既往地延续了系列的精髓。



不论是游戏的系统还是战斗时的打击感、华丽的技能都能让玩家们得到莫大的满足，而丰富的收集要素也大大增加了游戏的耐玩度。

■三国志12　■策略



作为在日本数一数二的历史战略性游戏《三国志》，继PS3版发售之后也被完全移植到PSV平台供玩家们进行体验。本作拥有着丰富多彩的历史内容与真实事件，利用PSV的便携性就可以随时随地的进行游戏，使用自己喜好的武将在大规模的场面下将游戏中40座城池占为己有并完成统一中国的目标就是本作的中心。利用PSV的网络功能还可以与PS3进行联动，即时式对战也可以完美地呈现在玩家们眼前。

■梦幻之星在线2　■动作角色扮演

推出在多个平台上的ARPG大作《梦幻之星在线2》是网络游戏《梦幻之星在线》的续作，游戏中玩家将作为一名冒险者跟随探险队在银河中进行各式各样的冒险。本作拥有丰富的自定义系统，从服装到武器甚至到衣着发型等细节，玩家可以根据自己的喜好打造一个完全原创的角色。角色没有等级概念，取而代之的是职业等级。玩家可以与其他玩家一同组队进行任务，也可以邀请NPC组队刷强力装备或是过剧情任务，玩法多样。另外本作的游戏画面以及各种特效也是日式游戏的典范。



3DS应援团

网罗3DS实用资讯，尽享3D游戏别样精彩

栏目主持：八重樱
目前固件版本 Ver.4.5.0-10J



春节长假刚过，各位读者过得如何呢？说起近期高素质的 3DS 游戏，非《勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士》莫属了，喜爱 RPG 的玩家可以好好体验一番。近期任天堂召开了“Nintendo 3DS Direct Luigi special”的直面会，看来今年的 3DS 又会是精彩纷呈的一年。本期应援团带来了《跃出 动物之森》的 DLC 情报外，加上《雷顿教授与奇迹的假面 加强版》的相关信息还有由动画改编而来的《MAGI 起始的迷宫》试玩情报，相信能让各位满意。

《跃出 动物之森》DLC 情报

《跃出 动物之森》在 3 月 1 日开始配信“7-Eleven”的原创系列道具。其中包括 7-Eleven 制服和便当等 5 种，每款限定 2 周时间下载，请喜爱《跃出 动物之森》的玩家多加留意。



セブンイレブンのせいふく

配信时间：3 月 1 日 ~ 3 月 14 日



ドリンクのちんれつだな

配信时间：3 月 15 日 ~ 3 月 28 日



ねぎしおぶたカルビベッド

配信时间：3 月 29 日 ~ 4 月 11 日



おにぎりとべんとうのたな

配信时间：4 月 12 日 ~ 4 月 25 日



コンビニのATM

配信时间：4 月 26 日 ~ 5 月 9 日



eShop 下载推荐

模拟器

沙罗曼蛇

售价	500日元
推荐度	★★★★



作为一款横竖交叉进行的清版飞行射击游戏，本作陪伴大量玩家走过了童年。游戏的魅力在其优秀的手感和独特的武器系统，武器共有六种升级方式，不仅能发射强力的镭射，还能制造防护罩，对玩家的协调能力和判断能力有很高的要求。作为《宇宙巡航舰》的分支，它的存在在当时奠定了此类游戏的标准，值得玩家们体会。游戏通过“ダウンロードプレイ”还能实现 2 人联机。



双截龙（ダブルドラゴン）

售价	500日元
推荐度	★★★★



本作也是许多玩家童年的回忆，作为清版过关游戏的始祖作之一，游戏的许多设定堪称经典。为了救出恋人，主人公运用各种招式深入敌营。本作可以通过击倒敌人获得经验值，从而升级学会更多强力的招式，通过“ダウンロードプレイ”还能实现两人过关，强烈推荐给想回味当年感动或者喜爱清版过关游戏的玩家。





3DSware

雷顿教授与奇迹的假面 加强版（レイトン教授と奇跡の仮面プラス）

售价	3000日元
推荐度	★★★★★



本作是《雷顿教授与奇迹的假面》的加强版本，仅作为下载游戏提供。故事发生在被称为“奇迹之街”的**モンテド－ル**，在这个繁华的街道上，“奇迹の绅士”带着能引发奇迹的假面威胁着这个城市。雷顿教授为了解开背后的真相而与绅士展开了头脑战。原作是2011年的游戏，发售后就深受好评。本作在原来的基础上增加了事件动画以及新故事，与游戏的“过去篇”和“现代篇”相互补充，让游戏的剧情刻画更加深入。同时本作还加入了新的谜题，之前配信的全部谜题也一并可以挑战。为了方便玩家还增加了三个存档空位。游戏中对雷顿教授的过往有更多的刻画，对于完善雷顿教授的人物刻画很有帮助，是系列忠实玩家不容错过的一作，其有趣的解谜和引人入胜的剧情也相信能让新接触的玩家满意。



Nintendo 3DS Direct Luigi special



任天堂在2月14日召开了“Nintendo 3DS Direct Luigi special”，会中介绍了多款年中的重磅3DS游戏，其中包括《路易鬼屋2》（ルイ－ジマンション2）、《马里奥与路易RPG4》（マリオ＆ルイ－ジ RPG4 ドリ－ムアドベンチャ－）、《马里奥高尔夫 世界巡回赛》（“マリオゴルフ ワ－ルドツア－”）、《大合奏！乐园兄弟》系列”的最新作和《大金刚 回归3D》（ドンキ－コング リタ－ンズ 3D）。

《MAGI 起始的迷宫》试玩版体验

マギ はじまりの迷宫

售价	5800日元
发售日	2013年3月21日

人气漫画和动画作品《MAGI》登陆3DS，原作的人气虽然不及《火影》等热门作品，但凭借其独特而深邃的世界观也获得了不少爱好者的支持。游戏的发售日是3月21日，相信拿到这期杂志时候游戏已经发售了，但由于游戏的试玩版所得到的道具能继承到正式游戏当中，我们不妨也一起来体验下试玩版的内容吧。

操作指南

按键	功能
摇杆	移动
方向键←/→	视角移动/切换锁定对象
A键	防御
B键	回避

按键	功能
X键	强攻击
Y键	弱攻击
L键	恢复固定视角
R键	锁定
START键	菜单

除此之外在下屏幕还有操作和技能发动按键

基本系统

●**ルフ**：游戏的基本要素，通过战斗或者在“**マギの奇迹**”中收集，一共有十一种颜色，不仅能在战斗中作为道具使用，还能在战斗后作为提升人物基本能力的点数。

●**ルフのチカラ**：战斗中可以消耗“**ルフ**”取得辅助效果，其中白色对应HP回复，水色对应MP回复，青色、紫色、黑色、黄色分别对应攻击力、防御力、魔法攻击和魔法防御力，使用后可以在60秒内提升对应的能力，需要消耗十点“**ルフ**”。而红色和绿色则对应HP和MP的回复量，银色和金色是最实用的“**ルフ**”颜色，使用后可以回复单人和全部角色的HP和MP。在战斗中灵活实用能给战斗带来不少帮助。

●**人物成长**：在菜单页面或通过迷宫后有人物成长页面，使用不同颜色的“**ルフ**”可以提升不同的能力。

●**人物切换**：在迷宫开始前可以进行队伍编成，最多有三个人参与战斗，在战斗中触碰下屏可以切换角色。

●**连携攻击**：在战斗时快速划过两个人的状态框，就能发动连携攻击，连携成功后同伴会在一定时间内参与战斗。可以让自己喜欢的角色搭配组队，形成特有的连携攻击。在战斗后连携值会上升，数值积累到一定程度后，在战斗开始前会有特殊对话。

●**必杀技**：战斗中有华丽的必杀技可以使用，还可以在菜单中选择“特技交换”选择必杀技。



必杀技在使用后有冷却时间。

●**系统评价**：当游戏通过一个迷宫时，游戏会针对玩家的行动作出评价，其中评价内容包含“**チェックポイント**”（迷宫中地板的发光点）、打倒的敌人数量、宝箱收集率、有效的连携攻击、最大HIT数和用技能打倒敌人的次数。

游戏模式

在正式版的游戏中包含“故事模式（スト－リ－ モ－ド）”和“平行模式（パラレル モ－ド）”。在体验版中只能选择“平行模式”进行游戏。

平行模式（パラレル モ－ド）：在此模式中可以选择自己喜欢的角色组成队伍进行冒险。除了原作的剧情之外，根据队伍组合的不同还会有原创的场面出现。

マギの奇迹：通过消耗“琥珀色**ルフ**”，可以拍摄周围的照片，拍摄后可以取得各种各样的“**ルフ**”，相当有趣。

玩后感

试玩版提供了一个迷宫供玩家挑战，迷宫有五层，几乎是一本道，而且游戏的“**チェックポイント**”会提示路线，不必担心会迷路。画面很一般，和PSP画面素质差不多。手感上不过不失，每个角色都有各自的特色。**アラジン**拥有较高的魔法攻击和魔法防御力，战斗上倾向于魔法攻击，速度较慢，防御力也比较低。**カシム**拥有全角色中最强的实力，但招式不算实用。**モルジアナ**的速度最快，拥有不错的攻击和防御力，但魔法能力相对较低。**アリババ**有着相对平衡的实力，也没有太大的缺陷。虽然角色设计得还好，但游戏招式的性能有些失衡，利用**アラジン**的必杀技“**ウ－ゴくん**”就能直接屈死试玩版里的全部敌人，希望这点在正式游戏中有所修复。总的来说游戏有一些新意，但也掩盖不了它的一些缺陷，希望正式版的游戏中能有所改进。

栏目主持 一刀

中国力量

不知道大家对我们在上期春节合刊和本期光盘先后收录的《刺客信条 Ezio 三部曲》中文配音影像集感觉如何呢？本期“中国力量”，本刀便请来了影像的第一主创“上戏万小鳖”同学，他将在这次访谈中，与大家好好聊聊这部堪称工程浩大的配音作品是如何诞生的。特别值得一提的是，这部整体配音质量颇为不俗的影像，其实是由多个网络配音小组的骨干成员通力协作的产物，而这些小组的成员，竟然大都只是业余配音爱好者。但正是这群可爱的“票友”，出色地用中文重现了游戏中的经典篇章。他们成功的原因，无疑便是大家对配音事业和对《刺客信条》这部史诗级大作的爱。

一个声优的自我修养

《刺客信条》中文配音主创“上戏万小鳖”访谈

下文中“万”指代受访者“上戏万小鳖”，“刀”指代一刀。

快乐使者“万小鳖”

刀：万兄你好，先跟我们的读者介绍一下自己吧！

万：大家好！我目前仍然是在校学生，今年23岁。现就读于上海戏剧学院，研究生一年级。本科也是上戏的，专业是数字媒体艺术（当时叫媒体创意）。2011年毕业后，在上海文化发展基金会工作了一段时间。

刀：这种机构的工作很稳定吧，为何后来选择了考研？

万：我一直秉持这样一个概念，就是人尽其力，物尽其用。只有做自己擅长的或者最喜欢的工作，人们才能完全的投入到工作中从而迸发出闪光点。而自己长期在办公室担任文职工作感觉原先的专长完全得不到发挥，因此一年后继续怀揣着对戏剧的热爱辞去了工作考回上戏，专业是社会表演学。

刀：那阁下如何跟配音结下了不解之缘的呢？

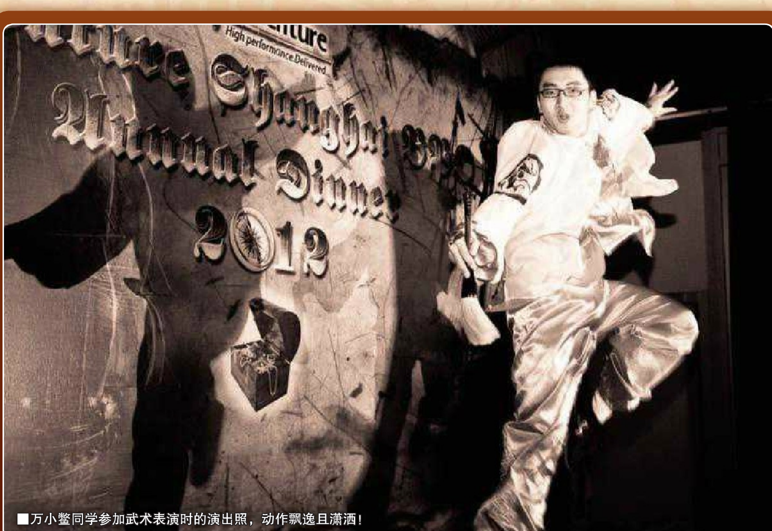
万：在边工作边复习考研的这一年中，因为准备专业考试需要表演和说话方面的练习，从而爱上了配音这个有意思的工作。后来得到同学的介绍，参加了2012年5月沪江网和上海河马动画有限公司影片《超蛙战士之威武教官》合办的英语配音大赛，拿了二等奖。有了这件事的激励，让我更有动力继续加深自己在这方面的探索，提高专业素养。初赛复赛的两段视频现在依然可以在网上找得到，不过当时的水平现在看来又觉得不满意了（笑）。

刀：说说你这个ID的来历吧！“上戏万小鳖”，上戏自然是指上海戏剧学院，但这五个字搭配起来，听着让人忍俊不禁呢！

万：有关我的ID……已经有不少网友问过，万小鳖这个名字是大二表演课汇报多人交流小品作业时，剧中我演的那个土老板角色的名字。因为和我本人平时给同学及老师留下的印象截然不同，令大家出乎意料，于是打那次汇报演出之后大家都这么叫我了。他们大多简称“万总”，不过我觉得大家叫我小鳖最亲切了。“忍俊不禁”这个词，其实正合我心。叫这个ID就是为了让大家看到之后开怀一笑，忘却烦恼。现在又有什么比健康快乐更可贵的呢？



□既然是快乐使者，卖萌照什么的肯定少不啦！



■万小鳖同学参加武术表演时的演出照，动作飘逸且潇洒！

为喜欢 为朋友

刀：万总制作这套《刺客信条》配音剪辑，最初的契机是什么？或者说，是基于什么考虑，让你决定啃下这块硬骨头，给如此海量的影像制作中文配音？

万：首先“《刺客信条》系列”是非常优秀的作品集。从一个玩家的角度说我很喜欢玩这个系列的游戏。目前已出的每一作都玩过，还不止一遍。出于喜欢而做配音，再简单不过。同时更重要的是网配圈不乏志同道合的朋友。像段芊语、年轻之鹰（这两位均来自怀旧配音联盟）、谛君（风行天下配音组成员）等他们都直接参与了，他们也是“《刺客》迷”。如果没有他们在实际行动和精神上的双重鼓励，我或许也就出几个三五分钟的小片段过把瘾就罢了，断不会如此执着地去花4个月时间一口气完成“Ezio三部曲”。嗯，为喜欢，为朋友，这两点足够了！

刀：通过字幕，我们看到参与到这个项目中的人员众多，这其中肯定涉及了大量的统筹工作。在此过程中，有没有什么印象深刻的事件？

万：事情当然是一大堆啦！特别是网配爱好者组成的团队，比起商业团队在工作效率和稳定性上要低。毕竟没有经费，靠的都是大家对配音的热爱。有些朋友因为工作或者学习的原因总没

时间录，或者延期交音。其实我从去年 9 月份就开工了，第一次预计是在 10 月 30 日之前，也就是《刺客信条 3》发售日之前发布。但我第一次策划那么大工作量的作品，随着工程的进行碰到的障碍很多，越发觉得 2 个月时间远远不够，就放弃了。第二次想借“世界末日”这个“良辰吉日”当天发布 (刺客的剧情不就是和这个有关么呵呵)，但好几个角色音没有收齐，又自食言了。于是就拖到了今年的 1 月 8 日。

刀：还真是好事多磨啊！

万：还有找 CV (Character Voice 声优) 也有点曲折，特别是男 CV，可以配声音浑厚的中年人的那种，在网配爱好者当中非常少。而具备这一声音条件，又能配意大利语的更是凤毛麟角，退一步能配英语的也多不到哪去。我在网配圈认识的朋友也不多，为了找这样的 CV 专门作了广告视频。可惜还是没能如愿，这也就是为什么视频中 Francesco 这样满口意大利话的角色最终还是我自己来配的原因。



■制作中的《刺客信条 Ezio 三部曲》中文配音影像集。

声优的自我修养

刀：说实话阁下的声音可塑性太强了，很难相信你才 20 多岁。

万：其实当时的预告视频被发到网上后，引来了很多议论。不乏人抨击我配的主角 Ezio Auditore 不合他们心意。这对已经完成将近 80% 工作的我来说自然是打击不小。坦率地说我很失落，恨不得一一去辩解，把他们都说服为止。这当然是不可能的，没有作品不受争议，你也不可能配出每个人心目中的那个 Ezio。一千个观众心中还有一千个哈姆雷特呢！于是我在 Q 群里说，“我不配 Ezio 了，你们谁找一个能配的来录吧！录得好我把 Ezio 的音轨全擦了让给他。”

刀：哦，那后来呢？

万：还真的有人报名！我们给出了 Ezio 不同时期的 6 个 1 分钟片段让他录。录好之后，分别把我们俩的效果发给 9 个朋友进行对比评论，最后大家还是选了我的。

刀：哈哈，在片中你个人配了从男主角 Ezio 到各种龙套在内的十多位角色，可谓“百变声优”。能跟大伙儿聊聊是如何做到的吗？

万：其实变的不是声音，是各种角色的状态。人人都可以把自己的声音压得很低，像个老人，或者抬高，就是小孩。唱歌也有音高音低，即使跑调也是声音的变化。对配音而言，声线只是帮助你塑造角色的一个条件，改变声线仅仅是一种手段。起决定因素的是你的表演。

刀：具体说说呗！

万：就如演员长得再帅气再靓丽，但演不出剧中角色该有的样子，行为方式、情感表现和角色差别较大，那这个戏也就不好看了。配音就是说出来的话和台词，像角色当前应该说的话，语气、语调、情感等等吻合，那就是最合适的。

刀：有道理。

万：我们生活中能看到有些老人声线还接近中青年，也有青少年声音很低沉。难道他们就不属于他们的年龄了吗？老年人说话往往语速缓，气声多，平和稳重，因为他们一辈子经历了太多，见得太多。少年人年轻气盛，语速快，声调抑扬顿挫，情感丰富。这些都是配音员应该把握的角色年龄特质。然后在这个基础之上，还需要针对具体情况，不同角色不同处理。在戏剧学院老师们会常叮嘱我们：“多观察，说‘人话’！”只有这样才能把音配好，才构成戏剧。


■万总在工作时可是相当地投入呢！

精品是如何炼成的

刀：听万总一席话，胜读十年书啊！话说片中采用了意大利语与中文穿插的方式，初听有些违和，但听上一会儿后，感觉就非常好了。当时是怎么想着用这种形式来诠释的呢？

万：其实除了有意大利语，还有一小部分中东土耳其短语。因为《刺客信条》系列”包含了真实的历史人物和时代背景，地域文化的加入会给受众身临其境的感觉。所以游戏原制作组拿英语和这些当地的语言结合在一起设计台词。那么中文又何尝不可？有人说中文和西语结合是很古怪突兀的，不妨换一个角度想，都是人发出的声音，都是嘴说出来的话，语言不同真的那么重要吗？我们为什么觉得英语和意大利语结合自然？不是因为他们语系相近。直截了当讲，因为 both of them 我们都听不惯或者听不懂，而中意语的结合我们听得懂其中一个。

刀：我很赞同你的看法，这种处理方式的确独具匠心。

万：也没什么独具匠心的诠释，真要独具匠心也是育碧公司嘛！我只是顺水推舟而已。当然最初也不清楚，很期待这么做会出现怎样的效果。所以一定要做得好，说得像。我对这次参与的每一位 CV 没提别的要求，只有一点：说外语一定要像那里的人，实在不像的话，千万别像中国人就行了。为此我就身先士卒，把每个角色的台词全录好示范版发给每位 CV。只有自己练熟所有台词，包括外文中文，这样才有资格去要求别人怎么做，指导别人怎么说。

刀：嗯，阁下的专业精神令人钦佩！这个项目展现了包括怀旧配音联盟等国内配音爱好者组织的实力，让广大 ACG 爱好者集中领略了中文声优的专业水准。这次合作中，参与其间的职业配音人士比例大吗？

万：这次有两位我已知的职业配音员帮忙，一位是配 Rodrigo Borgia 的木成，另一位是配 Cesare Borgia 的一风。他们都有自己的专业录音棚，组建了属于自己的配音团队。“木成配音工作室”还是近期国产优秀单机游戏《雨血前传 蜃楼》配音的主力。一风是郑州风行录音棚的总经理，也有着很多配音作品。考虑到两位的专业实力，所以把游戏两位大 BOSS 的戏交给他们。给 Captian Leandros 光头队长配音的是木成的助手音匣老鬼。配 Niccolo Machiavelli 的是网配人气较高的天海无贝，应该在职业和非职业间游荡吧。

刀：除了以上提到的职业配音人士，相信不少读者和我一样，都非常希望了解一下目前这些通过网络联系在一起的配音组织的生存现状。他们是以业余爱好者为主吗？

万：的确，网络上的配音组大多数人员都是爱好者，包括我目前也不是职业配音。不过有很多爱好者的专业水准很高，应该说有着很好的表

演天赋。

刀：既然是网络配音组，那这次这种协同作战式的大项目，是不是各自录好自己的部分，然后由作为统筹的你负责将其编辑到一起？

万：没错，其实即便是职业配音员给影视、动漫或者游戏配音时也极少在一起工作。很多时候都是单独到录音棚里，录自己的部分。也有两人三人一起的。不会出现十几个、几十个同时录音。如果出现齐声、群众声这样的地方，也是各自录各自的话，最后由后期合成。

刀：不过最后出来的效果真的很不错，看来所有参与其间的声优都非常敬业啊！正如阁下所说的那样，大家都把人物当时的状态拿捏得很到位，难怪可以诞生出这样的精品。

Ezio其人之我见

刀：关于“《刺客信条》系列”作品本身，你觉得全系列中最吸引你的地方在哪里？

万：最吸引我的就是 Ezio 这个人物的塑造。从戏剧的角度出发，一部优秀的作品无非满足两个条件：一是扣人心弦的故事，二是深入人心的角色。“Ezio 三部曲”展现在我面前的已经不是三个游戏或者三个故事，而是一个完整的人生。这是我十分佩服制作组的地方，也是我想做这个配音的原因。

刀：Ezio 的人气超过了昔日的导师埃泰尔，你觉得他最特别的地方在哪里？

万：我觉得他最特别的地方在于和 Altair 相比他人情味十足。《刺客信条》初代在游戏本身上，并没有突出 Altair 的个人情感，也没有大起大落。之后《刺客信条 启示录》中有对他的一部分刻画，算是对剧情衔接上进行了补足。但我们依然可以发现他是一个对亲情比较淡薄的人。对于自己的父亲，他说的是：“他对我而言不太像父亲，更像是个刺客。”自己妻儿死时也没有刻画他的大悲大恸，放下石门与世永隔也是那么地淡然。

刀：那 Ezio 呢？

万：Ezio 则不同，父亲被冤杀，他会毫不犹豫地冲出人群高喊“父亲！”而对 Uberto 的怨恨，凝聚于那句“我要杀了你！”之中，踏上复仇道路十几年还那么执著。三部曲中三个 BOSS：对付 Rodrigo 和 Cesare，为了大局同时也为给父亲和叔叔 Mario 复仇；对付 Prince Ahmet 是为了 Masyaf 之匙也为了救 Sofia，并报好基友 Yusuf 之仇。

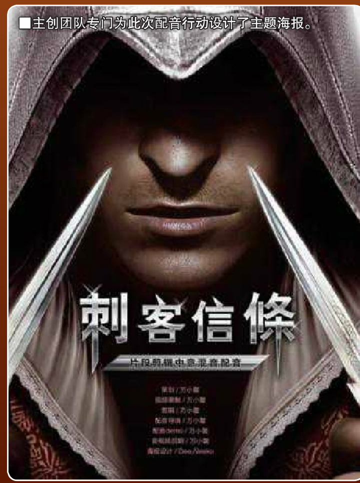
刀：正所谓披肝沥胆，快意恩仇。

万：《刺客信条 兄弟会》有描绘 Ezio 和前女友 Christina 的恋情回忆，本想在这次中文配音作品中加入这一段，但限于篇幅和剪辑配乐的问题最后还是割舍了。相比他人生的大风大浪，Chirstina 在 Ezio 的生命中也只能算一段苦涩的小插曲，不过最后他还是得到了患难与共的真爱。此外，论手足情、兄弟义，《刺客信条 Ⅱ》开场还有他和哥哥 Federico 一起街头打架、爬高塔竞赛的家庭温馨戏码（要一辈子跟着哥哥做街头流氓也挺温馨……笑）。所以说 Ezio 的人生那么厚实饱满，难怪那么多人喜爱，比起其它角色，我当然也更喜爱他了。

刀：在“Ezio 三部曲”中，除了上面提到的这些，还有没有哪些桥段让你感触较深？

万：大概还有两处吧！一个是 Ezio 刚穿上父亲的刺客服时的情景。正如很多朋友所说，这个镜头配上 BGM 很激动，很带感。这是从我们观众或者玩家的角度来说的。换位思考，如果这时候你是 Ezio，又有什么样的想法呢？这对他的人生来说是一个传奇的开端，是父子之间、前人后辈间的传承。意义重大。但那时，他只有一个很朦胧的意识，父亲不是一般的银行家，他的被捕可能背后有重大的阴谋，而自己却什么都不懂，什么都还没准备好。人生往往如此，一切都不能被预料。

刀：世事无常，面对命运突变时的那种无力感确令人感慨。


■主创团队专门为此次配音行动设计了主题海报。

万：另一个是 Ezio 打开 Altair 图书馆的石门时的那段，他看到了先辈的遗骸，以及后者手中握着的临终记忆，端坐在座位上等待着他的到来。Ezio 进门时，把火把一盏盏点亮，记忆里 Altair 把这一路火把一个个钳灭，也是一种传承的象征。灭火是对一个时代的终结，Masyaf 刺客体系告一段落了；点火是新的时代来临，刺客之火被 Ezio 传播到了各个地方。不少玩家看到此处不忍落泪感叹，再强的刺客都逃不过岁月的摧残，生命的逝去，给人以无限凄凉。不过同样渗透着不平凡的伟大。Altair 的生命已经不止于他个人，而是对刺客信条的贯彻，对刺客组织的倾注，对人类发展的博爱。

新作目指《生化危机》

刀：作品的立意，通过阁下的叙述，得到了升华（鼓掌）。前一段系列最新作《刺客信条 Ⅲ》上市了，你对其表现满意吗？

万：当然满意！面对一部集成游戏公司数百人心血的作品，作为系列忠实粉丝，真的没有资格数说游戏的不是。实话实说，除了几个无伤大雅的小 BUG 外，没有不好的地方。游戏性比前几作都要高出很多。打猎系统、庄园系统、海战系统等都让游戏本身增色不少。战斗动作也更丰富流畅、多样化。就连益智棋类小游戏都能让我玩上很久。感觉这不像是一个游戏了，像很多游戏融合在了一体中，有点《荒野大救赎》的味道。感觉太妙了。

刀：那接下来有没有对该作“下手”的想法？

万：有时间我会再做一个或者几个《刺客信条 Ⅲ》的中文配音片段，不过现在主线剧情还没有看完呢！

刀：与游戏相关的其他配音计划呢？

万：近期不会再做很长的配音，因为耗时耗力。但是小作品一直会做，比如《生化 4》及《生化 5》的两个过场 CG 配音计划，已经开始酝酿了。配音是我的爱好，我不会停下来的！

刀：OK，非常感谢万总接受我们的访谈，希望今后陆续看到你的配音新作！

《刺客信条 Ezio三部曲》中文配音影像集其他主创小资料



年轻の鹰

怀旧配音联盟成员，多次自主游戏 CG 配音策划。刺客系列、生化危机系列粉丝。

这次作品中配的角色是主角的哥哥、狡狐 La Volpe、威尼斯盗贼头目 Antonio。

之前的代表作品：《刺客信条 余烬》中文配音策划；《生化危机 6》E3 预告片中文配音策划。



一风之声

风行天下配音组创始人，郑州风行录音棚总经理，专业配音师。

这次作品中配的角色是《刺客信条 兄弟会》的最终 BOSS：Cesare Borgia。

之前的代表作品：《三国鼠》、《海岛总动员》等动画片；电视剧《南越王》



谛君

风行天下配音组成员，活跃在网络配音圈的爱好者。近期在玩《剑网三》。

这次作品中配的角色是主角的母亲 Maria、威尼斯女盗贼 Rosa。

之前的代表作品：配音视频剧《浮生物语之长生》

她自己的话：“因为台词少本宫一直觉得不过瘾啊……”

或许大伙儿对UCG总第302期上的“自由谈”中那篇《生化危机 启示录》的评测文章《时代的老烟枪》还有印象。这次，身为“《生化》死忠”的作者飞死超人投来了一篇关于《生化6》的文章。洋洋洒洒数千字，在嬉笑怒骂外加插科打诨中严肃地历数本作的各种罪状，读来相当过瘾，各位“《生化》饭”感受一下！此外，我们的信箱地址：tt@ucg.cn，欢迎投稿！



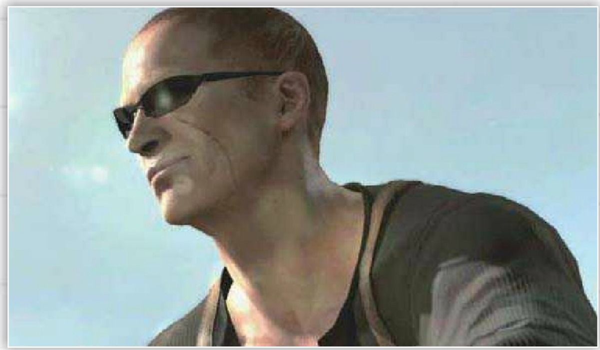
喧嚣时代的“饕餮盛宴”

来自系列死忠的《生化危机6》大吐槽

距离笔者《生化危机6》(以下简称《生化6》)二周目通关已经过去好一段时间了，其间一直想提笔和广大“《生化》迷”们侃点什么，但是每当看到各大游戏论坛和微博上无数玩家对这款不太给力的新作铺天盖地的口诛笔伐时，我不禁感到一阵眩晕。在游戏中扮演着里昂驾驶着飞机从兰祥市上空呼啸而过，或是操纵着克里斯开着跑车在病毒肆虐丧尸如潮的死城里风驰电掣时，笔者也感到无比困惑，也在内心自问我们这次玩的还是《生化》吗？随着网上众多玩家你一言我一语喧嚣地争议声环绕在耳边挥之不去，笔者心中纵有千言万语一时也无法动笔了，无奈之下只好效仿古人做作地扔下一句“天凉好个秋！”不了了之。

直到最近，笔者又在游戏论坛看到Capcom将要在Wii U上推出增加了新主角、新剧情的《生化6完整版》的传闻，顿时来了精神。也许《生化6》不是那个玩家们熟悉的《生化》了，但Capcom还是我们熟悉的那个Capcom。这么一想忽觉我们的游戏生活依然充满了喜感，就像本山大叔某年春晚上的小品里那个渗透着黑色幽默的经典桥段说的那样：“你大爷还是你大爷！”于是乎笔者又不得不重新审视《生化6》这款褒贬不一的革新之作，在愉快地开启了游戏三周目历程的同时，胡乱写下了这篇杂谈。

欧风美雨浪潮下的随波逐流



也许这是一个东瀛游戏厂商最郁闷的时代，日式游戏昔日的辉煌早已成了过眼云烟，伴随而来的是日本本土游戏市场的持续低靡，以及玩家群的不断流失。相比之下，欧美却是一个电子游戏市场空前繁荣的盛世。象征着欧美文化的“车枪球”等游戏类型几乎横扫全球游戏市场，随便哪一款大作的销量都能让岛国生活在水深火热中的游戏厂商们望洋兴叹。于是处于彷徨挣扎中的日本游戏制作人中一些有识之士也不约而同地意识到了日式游戏到了最危险的时刻，需要变革，才能生存。眼瞅着本土市场一时难以振兴，于是将日式游戏进行“西化”并去欧美市场试水，似乎成了日本厂商救亡图存的最后一根稻草。

Capcom作为自高清时代开启以来就不断积极探索日式游戏西化之路的先驱者，这次更是大刀阔斧地对镇社之作《生化6》进行了全方位的西式改造。具体到《生化6》，本作最初给玩家们留下的深刻印象之一就是人物面貌的大幅度改变与西化。

里昂曾经俊朗的脸上多了不少沧桑，而克里斯则更是直接变成了不修边幅的颓废大叔。当然，由于游戏中剧情的时间轴与真实世界的时间轴基本是一致的，随着时光流逝，我们当年熟知的这两位青年成长为欧美熟男是不可避免地，因此他俩的改头换面似乎还不至于让玩家们难以接受。

但雪莉与小威斯克这对少男少女搭档就不一样了。历代作品中这种新鲜登场的搭档，通常会以俊男美女的形象示人。但《生化6》的雪莉看上去与美国校园里常见的普通大妞别无二致，而小威斯克凶狠僵硬的表情所透出的美国街头混混味更是不比《鬼泣DMC》中的新但丁弱。看到这么多欧美化的面孔，若不是从系列初代玩过来的玩家，恐怕很难相信，这款《生化6》和多年前以滨崎步为原型塑造了瑞贝卡这种清纯甜美小女生的《生化0》是同一个系列。

不过比起人物外貌的西化程度，《生化6》真正被Capcom一番折腾下大力气重新处理的地方在于操作性——往大说就是游戏类型。记得当初第一时间玩到本作的玩家中有人怒批该作是游戏体验最差劲的动作射击游戏，当时尚未玩到游戏的笔者非常不服这种说法。因为在笔者眼里，“《生化》系列”从来就不是真正意义上的“打枪游戏”。尽管从4代开始制作人大幅度强化了射击操作，但从根本上讲该系列还是一款动作冒险游戏，解谜逃生是其最核心的游戏性，而射击战斗只不过是逃生中为玩家增添游戏乐趣的一种方式，没必要将其完全和真正的动作射击游戏放在同一架天平上衡量。

但是，真正玩到《生化6》以后，笔者悲哀地发现“《生化》系列”这座“日本战国古城”通过本作已经被改造成一座“欧式别墅”，游戏类型明显偏向动作射击的类型。如果不是保留着“体术辅助”的战斗系统，整个游戏和现今大行其道的欧美式打枪游戏还真区别不大。本作一改之前传统的“站桩射击模式”，加入了移动射击功能，同时全面提升了敌人的进攻模式，特别是新加入的敌人J'avo个个荷枪实弹并有着极强的进攻欲望。考虑到玩家极有可能被这群全副武装的怪物们打得毫无招架之力，制作人又煞费苦心地将动作射击游戏里常见的掩体系统硬搬上了《生化》这块陌生舞台。如此一来，《生化6》似乎“成功地”完成了由恐怖生存类游戏向动作射击类游戏的华丽转型。

可是当玩家们实际玩到游戏时，立刻察觉到该作射击部分的手感比起《战争机器》等主流动作射击游戏来差距确实不小，实战中很难进行精准高效的射击。不过不要紧，咱们还有掩体，打不准咱还可以躲在舒适的掩体后面慢慢琢磨怎么瞄准打。可是这种想法太乐观了，本作中主角居然无法在不同掩体之间自由转移切换位置，这实在令人难以接受！往往在遭遇枪战时，笔者在场景中折腾半天，也始终找不到舒适的掩体可以向敌人进行精准射击，而且更讽刺的是，在移动过程中，笔者倒是经常利用体术顺手秒掉那些附近流窜的喽罗。

为什么本作难以做到精准射击呢？



本栏目文章仅代表作者个人观点。

答案或许是这样的："射击和体术，两手都要抓，两手都要硬"的战斗模式，在本作的主创看来属于系列独有的卖点，而且是花费大力气打造出来的，他们不愿舍弃。如果让玩家做到精准射击，把敌人一枪一个做掉，那制作人辛辛苦苦强化了的体术战斗模式岂不毫无用武之地了？理解了游戏主创们的"良苦用心"后，笔者果断放弃了形同虚设的掩体，端起枪来大踏步杀入敌阵。

也许有些尚未玩到游戏的玩家读到此文不禁担心，笔者这样以当年红军飞夺泸定桥般的勇猛之姿冲入枪林弹雨，会不会被持枪的怪物们打成蜂窝？忘了告诉大家，敌人的射击水平其实同样不精准、不靠谱，并且他们手中的枪械杀伤力也不高，你大可一边高唱"他说枪林弹雨中这点痛算什么，擦干泪，不要怕，至少我们还有梦"一边勇往直前。但需要注意的是，你必须小心敌人的体术，特别是他们变异后给你一爪子，那可比先前打过来的胶皮子弹疼多了。

总之，《生化6》向动作射击游戏的转型在细节上处处透着"邯郸学步"的味道，而且本作居然还新加入了"飙车战"，可惜没让里昂、克里斯和小威斯克组个三人篮球队和丧尸们打场街球，否则一款全新的"车枪球"游戏几乎就诞生了。



大而无当的"世界公园"

将《生化6》简单地进行欧美化改造似乎并非制作人的最终目的，这帮野心勃勃的家伙好像想玩票大的，他们在某种程度上想打造一款"世界公园"型的游戏。

何谓"世界公园"？去"世界之窗"等地游览过的玩家都知道，这种公园是那种把全球各地经典名胜浓缩于一园的去处。埃及的金字塔、印度的泰姬陵、美国的自由女神像……应有尽有。此次《生化6》的制作人也是颇具野心地将近年来世界上各大知名游戏中的经典特色元素几乎全部拿了回来，并强行植入本作中。

在游戏中我们经常遭遇由大爆炸或大型怪物强袭引发的建筑物坍塌事件，主人公在逃脱险境的途中踩哪哪塌、抓哪哪断、碰哪哪倒……而这种特色系统正是顽皮狗开发的著名动作冒险游戏"《未知海域》系列"的招牌菜之一。遗憾的是Capcom的大厨们头一次掌勺炒这道菜火候掌握得不是那么好，菜有点烧糊了。《未知海域》里各种千钧一发的场面，无论再怎么险象环生，主人公德雷克的一举一动尚属正常人类勉强能做出的，没有脱离力学规律。而《生化6》中里昂与海伦娜所乘电梯被爆炸产生的冲击波轰飞，两人居然能从失重状态下无视牛顿力学规律熟练地腾空跃出，将编剧刚刚准备好的两份便当硬生生退回，实在是让人大跌眼镜。不仅如此，德雷克从较高的建筑物上失足坠落立马会丧命，比水管工马里奥大叔都脆弱，而本作中雪莉从悬停于半空的直升机上直直跌落于小威斯克的摩托车后座，居然没给整成盆骨粉碎性骨折这种事，或许只能用"这是一个奇迹，不管你们信不信，反正我信了"来解释了吧！

除了能品尝到"《未知海域》系列"的招牌菜（尽管是炒糊了的），玩家还能在《生化6》中吃上"《战神》系列"的特色大餐，但味道嘛……

本作的BOSS战论华丽程度堪称历代之最，"里昂篇"与"克里斯篇"都安排了类似"《战神》系列"每作必备的巨型怪物，夸张的战斗场面在视觉效果上几乎可以比拟《战神》（特别是"里昂篇"的一场BOSS战甚至出动了直升机在上空进行火力压制），然而至今仍没听说哪位玩家盛赞此作BOSS战打起来比玩《战神》还爽的。显然，《生化6》在这点上同样出现了"画虎不成反类犬"的问题。

首先是本作的巨型怪兽们攻击手段过于单一，其次是它们个个皮糙肉厚生命力异常顽强仿佛青铜五小强灵魂附体，怎么打都打不死。一场BOSS战打下来，不但耗时过久而且严重缺乏新鲜感，玩家很难获得应有的游戏乐趣。而且，冗长的战斗使玩家很容易产生疲劳感，这种现象在以往历代《生化》的BOSS战中是不可能出现的。最讽刺的是，"里昂篇"里三大主人公先后使出龟派气功、北斗神拳、千鸟雷切、降龙十八掌、橡胶暴风雨等盖世武功，却均无法对最终BOSS西蒙斯造成致命伤害，而这位总是能原地满血复活的春哥信徒最终竟被一发火箭弹轰碎，坠落地面时还不幸被一根尖柱穿透身亡……这让曾一度陷入拉锯战的笔者不禁感叹：这也太不科学了吧？



艾达篇首次加入的"MGS式"潜入要素和克里斯篇中的飙车、空战等要素这里就暂不赘述了，但这个"世界公园"建得究竟怎样，诸位通过上面两个例子，应该都有大致感受了吧？

"你想要的，我们全都有！"游戏中时时处处无不透着主创们的自信，但我想系列死忠们其实并不关心《生化6》到底借鉴了多少其他名作的成功要素，大家更关心的是这款游戏究竟还剩下多少《生化》元素——"《生化》系列"近年来几近遗失的招牌之一解谜要素在本作中依然薄弱，找到一个道具还是50米范围内就能用到的，让人不免唏嘘。

疯狂至死的世界观设定

曾有不少资深玩家抱怨在以4代、5代为代表的"后生化时代"里再也享受不到当年几款老《生化》曾带来的独特体验了，于是Capcom善解人意地在《生化6》中大兴土木建起了"高橡树"、"兰祥"两座新城，并在双城里复刻了当年发生在浣熊市里的那出震撼人心的惨剧——几乎全城人都感染了病毒变成了丧尸！但笔者再次光临这些活死人翩翩起舞的死城时却感到无比麻木、无比空虚，因为"《生化》系列"所讲述的这个故事越来越夸张，越来越离谱，"前生化时代"历代作品中一直着力构建的那种科学严谨的世界观随着主创们哗众取宠的改革，早已支离破碎。如果说"《生化》系列"的世界观设定好比是一趟列车，那么很糟糕，它现在已经彻底脱轨了。

在电子游戏漫长的发展史上，"《生化》系列"并不是惟一一款"打丧尸"游戏，而且随着这个"娱乐至上，过把瘾就死"时代的到来，以打丧尸为题材的游戏变得愈加层出不穷，甚至有些泛滥成灾了。而"《生化》系列"之所以能在众多同类游戏里脱颖而出，并获得玩家的青睐，正是因为它有着科学严谨的世界观设定，并不断地给玩家讲述着一个仿佛真正发生过的故事。玩家们因此会像追着看热门美剧一样不辞辛劳地追着玩每一作，并被其深深吸引，进而成为死忠粉丝。

"前生化时代"的几部作品究竟是如何成功打造出这套较为科学严谨的世界观设定的呢？

第一，绝大多数生化病毒在宿主身上普遍有一个明显的潜伏期，受害生物从感染病毒到发病的过程需要一定的时间。比如说，浣熊市的居民们其实并不是一瞬间全变成丧尸的，而是有一个比较明显的发病过程。即使是《生化0》中死去的马库斯博士借水蛭女王病毒还魂的奇迹，也是经历了几年的漫长时光才发生的。

第二，病毒面前人人平等。在"前生化时代"的几部作品里，任何一个角色无论你是正面人物，还是反面角色，大家都可能成为病毒的受害者。例如G病毒之父威廉博士，他在遭到暗杀时，为了保命给自己注射了G病毒后，很快变成了病毒的傀儡——一个丧失心智的怪物，和普通市民遭到病毒侵蚀后的下场别无二致。而我方人员也无法幸免，比如在3代里，人气女主角吉尔在遭到怪物袭击感染病毒后差点死掉，幸亏同伴卡洛斯拼命找到疫苗才捡

回一条命。

有了以上这两个设定，游戏在剧情上就给玩家营造出一个非常合逻辑的氛围，一种“真实”的错觉。世界上仿佛真有可能存在一种把人变成丧尸的可怕病毒，而美国也似乎真有过一个叫浣熊市的小镇爆发了惨绝人寰的恐怖事件。

过去，“《生化》系列”的剧情走向绝对是玩家最津津乐道的话题，即使当时互联网远不如现在发达，玩家们讨论剧情的热情也无比高涨，因为这个系列游戏科学严谨地世界观确实给玩家们带来了一种仿佛“身临其境”的真实感。这是其他打丧尸游戏都不具备的，也是同一时期《鬼屋魔影》、《钟楼》等同类型的恐怖游戏没有做到的。

在《生化6》中，编剧和制作人的思路终于脱缰，世界观设定也随之脱轨。本作的生化病毒已经进化到一种究极变态的程度，普通人类只要吸入弥漫在空气中的病毒就会立即被感染，并以迅雷不及掩耳之势变异成丧尸。高橡树市和兰祥市因此一夜之间重演了当年浣熊市的悲剧。

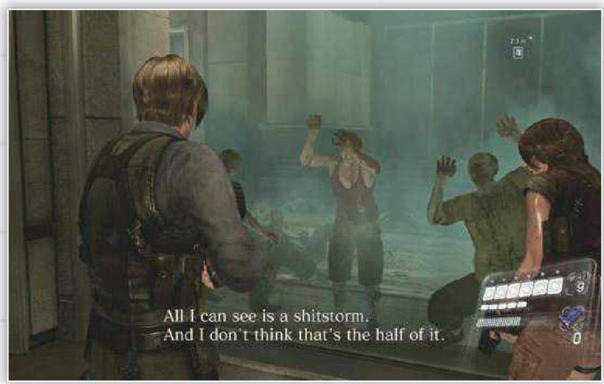
本作关于病毒威力的设定听起来够酷、够夸张、够震撼，然而正是这种过分夸张的设定像强拆队一样不讲任何道理地破坏了“前生化时代”遗留下的严谨世界观。稍有常识的人都知道，现实中任何一种病毒想感染宿主并引发病症都需要一定时间，而现在《生化6》中C病毒的功效夸张到可以像吸入粉尘立即打喷嚏般搞定两座城市的人类，这种夸张已经不能简单地用“离谱”二字来形容了，简直就是扯淡！更令玩家无法接受的是，即便整个兰祥市的居民都在病毒扩散的那一刻沦为行尸走肉了，而我们的主人公军团依然能平安无事地漫步在毒气弥漫的街头巷尾——仿佛他们都是《海贼王》里的天龙人，呼吸的和普通市民不是同一种空气。

我想如果C病毒会说话，它们也会抱怨：“不是俺们不给力，实在是主人公们身上的光环太强大。”一款挂着《生化》名号的作品，如果无法给玩家带来身临其境的真实感，那么它和那种简单粗暴的快餐游戏又有什么区别呢?

“《生化》系列”是一个科幻故事，那么其必有一些比较夸张的超现实设定。从《维罗妮卡》开始，游戏在世界观设定上引入了一种新概念，即反派们在自己体内注射超强生化病毒后不会被病毒俘获丧失自我，而是通过操控病毒获得一种超能力为我所用。这种设定类似于《JOJO奇妙冒险》里的替身概念，也和《海贼王》里的恶魔果实概念相仿，虽然在一定程度上给“《生化》系列”一贯科学严谨的世界观设定造成了损害，但换来的是剧情走向的更多可能性，并令作品更好地将角色的人格魅力加以全面展现。所以之后的续作无一例外地保留了这种“BOSS+超级病毒=超级怪物”的超现实主义设定。

但值得注意的是，这种超现实主义设定虽然药效强劲，但其副作用也大。搞不好就会把系列精心打造的严谨世界观彻底颠覆了。为什么真人版《生化》系列电影一直都是玩家们吐槽的对象，正是因为相比起游戏来它的剧情太狗血，世界观设定太荒谬。所以当年三上大神坚决否定了神谷光头用药过度整出的“鬼泣版”《生化4》，宁可让手下弟兄们另起锅灶专门搞一个全新系列，也绝不让过大剂量的超现实主义调料倾入《生化》这道菜里。

但是现在，《生化6》里天马行空的超现实主义设定变得如同黄河泛滥般一发不可收拾，特别是在“里昂篇”里拥有C病毒之力的最终BOSS仿佛学到了孙悟空的七十二变，变猎犬、变半人马、变霸王龙、变苍蝇……简直无所不能。笔者看到西蒙斯大显身手想变就变只恨自己不是《海贼王》里的贝加庞克博士，没有超越人类文明500年的头脑，实在想不明白C病毒是基于一种什么（假想）科学原理才能让宿主实现七十二变的。



此外，本来笔者已经对里昂、海莲娜等主人公和兰祥市民同城不同命的病毒免疫力颇有微词，而接着一再目睹这对神奇搭档在与西蒙斯的恶战中竟能从火海、爆炸、坍塌等险境中毫发无损地脱出后，我心中忍不住想大声质问：“你们真的是地球人吗？”

“《生化》系列”以前讲述的都是小人物与命运的抗争故事，发展到今天完全演变成超级英雄与超级怪物PK的故事。在《生化6》中小人物完全没有属于自己的舞台了，在病毒和怪物面前几乎束手无策只能任人宰割。如果没有主人公光环，任何人都无法在危机面前存活下来。讽刺的是，就连新加入的主人公之一皮尔斯也因为光环不如老干部克里斯的亮，在最后时刻意外地领了一份便当。这样的作品，想要像历代作品那样引起玩家们在情感上的共鸣，似乎已经不可能了。

其实当年很多经典日本少年漫画（诸如《龙珠》）到后期实在画不下去了，就是因为正邪双方战斗力提升的太快、太高、太夸张，没有一个合适的世界观为其提供发展空间了。《生化6》中“里昂篇”最终BOSS战给人感觉就仿佛《龙珠》中超级赛亚人3与魔人布欧的巅峰对决。看到交战双方一再无视经典力学在空中转换战场，笔者十分手贱地按下暂停键并递上一支话筒，无比诚恳地问道：“请问你们知道牛顿他老人家吗？”只见里昂和西蒙斯都一脸无辜与疑惑地反问道：“牛顿是谁？”



古今多少事 尽付笑谈中

早在上世纪90年代中期，初代《生化》本来是“卡氏大酒楼”后厨房里一帮名不见经传却才华横溢的年轻厨子们闲来无事炒出的一道小菜。没想到这道小菜一端上餐桌却令偶然尝到的食客对其美味赞不绝口，纷纷奔走相告，于是一道名菜从此横空出世。日后，更是有无数慕名而来的食客们争先恐后地涌入酒楼点名品尝这道菜。

酒楼老板面对这滚滚财源顿时来了精神，做出最高指示：“《生化》这道菜虽然好吃，但咱得满足各路食客的口味需求，还得想方设法加新料，让每位顾客都能尝到自己想要的那个味儿来！”于是，通过几代厨子的不懈努力，“《生化》系列”这道菜经过反复翻炒加工，终于呈现出《生化6》这样一道……不，应该说一桌饕餮盛宴来。

这桌盛宴五味杂陈，好不好吃食客们见仁见智。平心而论，《生化6》在某些方面还是可圈可点的，虽然它无法像当初的1代和4代那样创造或引导一股潮流，但它绝对是顺应时代发展的产物。丧尸、怪物、究极变异体；枪战、网战、追击逃亡战；爆炸、火海、冰山大雪崩；基情、友情、爱情麻辣烫……凡是能带给玩家任何感官刺激或引起八卦话题的时髦元素，《生化6》一样都不少。如果阁下属于平时不怎么接触电视游戏或当年只玩过“小霸王”什么的，那么笔者诚意向你推荐这款《生化6》，它带给你的爽快与刺激保证不亚于当年《魂斗罗》初体验带给您的一切。

当然，如果阁下像笔者一样，属于那种看个《变形金刚》真人电影都要纠结于“擎天柱为什么不用加机油”的死理性派，那这款作品可能真心不适合你。**［文：飞死超人］**

多边共享



《生化危机 启示录》限定版

多边宝箱

八重樱 提供

卖完了风衣，Capcom 卖起了手表。Capcom 发布了三款《生化危机 启示录》的限定版，分为豪华版（PREMIUM SET）、BSAA 手表版（BSAA WATCH SET）和典藏版（LIMITED SET）。

豪华版包含游戏软件、BSAA 的夜光军用表、BSAA 特制的卡包还有游戏的原声 CD。BSAA 手表版则包含游戏和手表。最便宜的典藏版则包含了游戏本体，卡包和原声 CD。限定版随游戏发售同步上市，售价分别为豪华版 42000 日元，手表版 39900 日元和典藏版的 7490 日元。

各版本中最受人瞩目的就在于手表了，限定手表的制造商是大名鼎鼎的美国官方独家授权的腕表品牌：USAgency Watch，该品牌的手表以耐用性和防水性著称，在美国的空军部队中作为实战的配备。BSAA 限定版手表在中间有 BSAA 的标志，其数字有夜光涂层，相当实用。扣去游戏本体的价格，这款表的售价要三万多日元，是否值得则见仁见智了。







新居昭乃 香港演唱会 门票有奖活动



我们又有好康要给各位读者了。来自日本的动漫歌姬——新居昭乃。将于 2013 年 3 月 23 日在香港理工大学赛马会综艺馆，为广大的观众送上一个难忘的动漫音乐之夜。这次《游戏机实用技术》有幸成为本次活动的合作媒体，将会有五张本次演唱会的门票赠送给大家。只要按照以下的参加方式，将参与抽奖邮件发送到我们编辑部邮箱，就有机会得到当天梦幻之夜的入场券了。

参加办法

1. 编写标题为“参加新居昭乃演唱会”的电子邮件，并在正文中留下自己的姓名以及联系电话。发送到 ucg@ucg.cn

↓

2. 得奖的幸运读者将会有专人电话通知

↓

3. 前往演唱会现场领取门票

↓

4. 欣赏新居昭乃演唱会

※ 温馨提示者参与活动前，请确保演唱会当天能够前往香港，以免浪费大好的 RP，出现中奖而无法前往现场的尴尬。

有关新居昭乃

作为动画音乐界中的“歌姬”，新居昭乃以甜美独特、充满透明感的歌声捕获歌迷的心，作品亦多次打入 Oricon 排行榜头 50 位。广为动画迷熟知的有《Voices》（动画《超时空要塞 Plus》），《风と鸟と空》（动画《罗德岛战记》），《きれいな感情》（动画《NOIR》），《蜜の夜明け》（动画《狼与香辛料》第二季），《In My Dreams》（动画《机动武斗传 G 钢弹》）。新居昭乃多年来主唱的动画歌曲不计其数，当中一些乐曲更是由首屈一指的作曲家如菅野洋子、梶浦由纪、川井宪次及沟口肇等人编写。

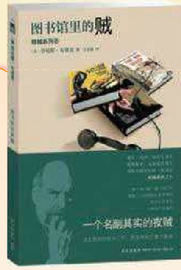
活动信息

新居昭乃演唱会
日期：2013年3月23日（星期天）
地址：九龙红磡香港理工大学赛马会综艺馆

雅贼系列

稀饭 提供

推理小说大师劳伦斯·布洛克（Lawrence Block）笔下有好几位著名角色，分别代表着他为人称道的几大系列，马修·斯卡德系列是较为典型的硬汉侦探故事，伊凡·谭纳系列则较为天马行空，拥有夸张的故事发展和令人赞叹的想象力，凯勒系列短小精悍，却充满了独特的魅力，但要说我最爱的是哪一个，那肯定还是带着点文艺气息，手脚灵巧思维敏捷的雅贼伯尼·罗登巴尔（Bernie Rhodenbarr）。这一系列算是布洛克笔下的常青系列，目前新星出版社已经推出了十本，追上了这个系列小说的推出进度，早已把这十册小说都收归囊中的我禁不住要向各位喜欢推理的读者们推荐一下。有关注布洛克的读者应该都知道伯尼，他表面上是个二手书店店主，实际上暗地里却从事入屋偷窃这种犯罪行当，两个职业中他更爱哪一个还真不好说，不过他既有读书人的文艺气质，却也有着当神偷的天份和才华，当然，既然是推理小说的主角，他自然也是头顶杀人光环，时不时地在盗窃现场碰到尸体，害得自己成为了谋杀罪嫌疑人。





靠着自己的聪明头脑和神乎其技的开锁功夫，还有身为腐败警察的老相识雷·基希曼（Ray Kirschmann）的有偿帮助，伯尼每次总能够在这些麻烦中脱身，并且还能够在这一桩桩麻烦事中得到额外的好处，这也让雅贼系列的整体风格更为贴近贼这个主题，毕竟如果没有油水，谁会愿意去当小偷呢。但恐怕没有几个小偷会如伯尼般把盗窃变得如此有趣，他没有《碟中谍》式飞檐走壁的功夫，也没有什么高科技装备，要盗窃的对象也往往只是些富贵之人，他不以侠盗自居，对于盗窃本身并不正确早有认识，但却无法阻止自己以盗窃为乐，这不但颠覆了推理小说中常见的神探角色所拥有的特点规律，也让故事发展变得更加独具一格。到底善于逻辑思维的头脑配上一双能够打开任何复杂门锁的巧手后会有怎么样的化学作用？读完系列的十本作品后，相信各位读者们自会得出属于自己的答案。

《古墓丽影》收藏版，把劳拉带回家

铃 提供

焕然一新的《古墓丽影》即将发售，为了让系列重放当年的光彩，制作小组是铁了心进行彻底革命，本作的每一个角落都是全新的，玩家将会接触到一款与以往截然不同的《古墓丽影》，当然，还有与以往完全不同的劳拉，感兴趣的玩家可要赶紧预订了。

本作的限定版售价为99.99美元，其中包括了一个八英寸高的劳拉模型（PlayArts改出品），一个抗压耐摔的金属生存工具包内附双面的小岛地图和海报，一个由磨砂框架作为装饰的劳拉帅气特写镜头的卡片，三枚特殊徽章，一张原声集CD，一个武器包的DLC。内容是令人垂涎欲滴的，但价格是昂贵的，是否入手要看各位自己啦！



友基特约绘画小教程 《女神劳拉》

作　　者：巴萨小马
使用软件：Photoshop CS5、ArtRage
使用设备：友基绘影G5数位板

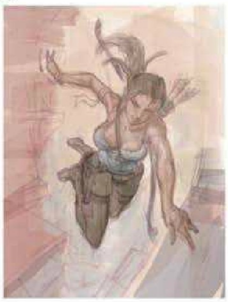


这次带来的小教程正是即将上市的《古墓丽影9》中的劳拉。《古墓丽影9》将讲述劳拉的首次冒险之旅，主角劳拉·克劳馥的年龄设定的是21岁。地点是在未知的岛上。在这里她将首次面对各种状况，必须不断突破、生存下去。

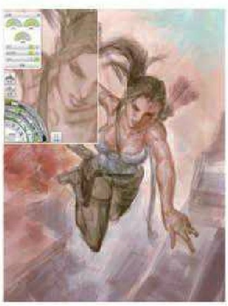


01.绘制草图　用马克笔在速写本上起草，采用一个俯视的角度来构图，能够更好地表现环境的危险性，与之对应的是劳拉坚定勇敢的神态。草图中的背景画得不是太明显，这点在后面的深入刻画中会得到了改进。

02.铺　色　将手绘的草图扫描进电脑后，用Photoshop打开，新建一个正片叠底的图层，用粗狂具有绘画感的笔刷来铺画面的主色调。



03.色彩调整　打开ArtRage，用了这个软件中的油画笔工具继续调整画面，在软件的左上角可以调节油画笔的压力、稀稠、油墨….等效果，非常直观。



04.深入刻画　利用ArtRage油画笔逐步深入刻画整个画面。到下一步的时候会回到Photoshop将人物和背景分层，所以在这一步不必拘泥于细节和人物边缘的处理。当然ArtRage最常用的还有水彩笔刷和钢笔，钢笔可以调节线条的圆滑度。



05.分层处理　在这一步我才开始将人物和背景分层，虽然麻烦一点。不过在之前能更好的处理整体的色彩。分层方法可以直接用套索工具、钢笔工具将人物圈出来。我最习惯用边缘虚化的笔刷将人物直接涂黑，这样选出来的选区会和背景有微妙的融合，避免生硬的感觉。



06.细节刻画　人物和背景分开来细化，着重刻画人物的脸部和胸部。胸部我做了稍微夸张的表现，其实在游戏里劳拉胸围并不大。刻画人物和背景要注意虚实的对比，如果画面里处处都是细节，就无法突出重点、显得平庸。



07.效果点缀　这一代的劳拉还有一个特点就是时常伤痕累累，所以在最后我用虚边的画笔修饰了一下。据说游戏为了避免剧透，发售前不会推出DEMO版。有些神秘…非常期待游戏的上市。



文 众编 统筹 稀饭 美编 anubis



2012 TV GAME 金酸莓大赏

1981年，当电影制作人约翰·威尔逊在自己家的客厅中举行第一届金酸莓奖时，就已经把调侃和娱乐精神灌输到了这个奖项活动当中。每一年，金酸梅都抢先在奥斯卡之前举行，把本年度那些糟糕的电影和看似优秀却有致命槽点的热门影片都黑上一遍，和奥斯卡相映成趣。在2012年，既然UCG已经成功地举办了评选业界最优秀作品的TV GAME大赏，自然也要举办一场属于我们的金酸莓大赏，对2012年的游戏作品中出现的种种问题吐个槽，顺便让各位读者们见识一下这些作品中的“神奇”之处，领略不一样的游戏“乐趣”。有言在先，这个大赏仅仅是针对游戏中的缺点吐槽，并非全盘否定游戏的价值，不幸膝盖中箭的游戏中也有值得玩家们去尝试的佳作，所以各位不必较真。

2012金酸莓售后奖
刺客信条Ⅲ

从系列粉丝的角度看来，《刺客信条Ⅲ》的“售后”情况，还是真是叫人哭笑不得。三代的大部分优秀面就算是不少非系列粉丝，也在育碧的各种宣传中耳濡目染，有所了解。本作毫无疑问是款内容丰富的优秀作品，其包含的内容是以往的数倍之多，不过问题也随之而来——系列一向存在的小瑕疵，也就是小BUG，同样成了数倍之多。

《刺客》历代都有各种小BUG，不过只要它们不致命，不会对正常游戏构成影响，一般都被忽略了，因此有不少运气不好撞到奖杯BUG的粉丝，都在机器中留下了坑。在三代里这些问题算是集中暴露了出来，由于许多新玩家没有系列老玩家那么宽容，游戏中的各种小BUG可能有些败他们的兴致，因此抱怨有不少，不过老玩家们不曾想到，这坑人的还在后面。

本作有全记忆片段完成率百分之百的相关成就/奖杯，笔者在将游戏完美过程中虽会遇到小BUG，但总算进展都还算顺利，直到游戏整体完成率到达百分之九十九点几的时候才感到异样，这时再进入主菜单一看，顿时傻眼，因为原本应该达到阶段性百分之百的小任务却显示并非完美，而这些任务一旦完成便再也不可能回头，没有补救的办法只能重打。说到这里，虽然不少非死忠退缩了，但死忠和成就犯奖杯迷可能还有勇气重打，可是当官方修复BUG的补丁迟迟不出（虽有修正其他BUG，但这个致命的问题一直无法解决），而你



▲揪心的0%，明明完成了却不涨完成度，真是做梦也没想到会栽在这么简单的小任务上。

无法肯定再打一次是否会再度遇到这样的 BUG 时，恐怕再坚定的心也会为之而颤抖……

本作的开发规模过于庞大，由于涉及到许多个工作室的工作，因此可能在修复 BUG 上存在很大困难，但玩家并不能因此被晾在一边，能够把游戏打到这个份上的，大部分都是系列死忠，到头来要是真的伤害到了死忠们的感情，育碧会因为这些不影响正常游戏的“小问题”而得不偿失。售后的方法不只有解决问题一种，还有道歉和补偿，具体怎么做，就看育碧了。





2012金酸莓花瓶奖
时间与永远



▲看上去很美，前提是没动起来的话……

记得宇宙人我在写这款游戏相关介绍的时候，说得最多的话就是“本作是首款以手绘 HD 动画来构成画面一切元素的游戏”。虽说创新构思遭遇滑铁卢的情况比比皆是，不过看到本作的制作阵容——著名画师绘制的精美人设，值得信赖的动画公司制作动画元素——我想就算再雷也有个底的吧。然而此刻，我被这游戏抽了耳光的脸，还在隐隐作痛……

首先我要吐槽的是最大特色的 HD 手绘动画元素，如果单从截图来看，画面简直可以媲美大制作的剧场版动画甚至游戏 CG 啊！但当这些画面动起来之后，不消一秒你就会大跌眼镜……这个帧数实在太少了吧，人物动作的连贯性比几十年前的动画更惨不忍睹。更离谱是，很多时候剧情动画中人物的嘴型和台词不同步，支线剧情甚至有嘴型没语音……不禁令人怀疑这游戏不是赶工就是预算不足。冒险的时候是采用 3D 场景 +2D 播片的形式，使得人物和背景非常不协调，如果说经费问题减少了帧数，体谅一下还可以接受，但满街都是换颜色的敌人简直就是坑爹！

画面上失败了，系统做得好不一样能玩么？我就先不吐槽为什么只有让女主角跟敌人 1 VS 1，浪费了其他同伴这么好的人设了，游戏的物理攻击和魔法攻击平衡性不敢恭维，初期一个魔法就能造成 4000 左右的伤害，通常攻击只有可怜的 70……

标榜着以手绘动画为卖点，但连卖点都偷工减料，作为游戏最基本的平衡性也是一塌糊涂。前期过度夸大的宣传和实际表现之间形成了巨大落差——2012，还能比有这个更花瓶的游戏么。

2012金酸莓联机奖
龙之信条

在刚刚看到《龙之信条》的宣传片时，相信许多玩家都会对游戏的联机合作部分感到极为期待，由创造《MH》系列”的 Capcom 打造，同样是四人小队组合，而且对手还是各种中世纪奇幻传说里的怪物，肯定会带来不一样的联机体验。但随着情报进一步公开，玩家们傻眼了，本作严格来说的确有“联机”内容，但这个联机并不是什么实时网络联机，而是玩家把自己创造出的 AI 伙伴传送到服务器上，然后让其他玩家去雇佣，从而实现所谓的联机，也就是说，这是一款具有些许网络功能的单机游戏……考虑到这是一款使用开放世界的游戏，而不是《MH》那样的分区小型地图，以目前日厂普遍的技术力来说，做不到实时联机也算是情有可原，但做不到又非要搞个所谓“联机”的元素就让人忍不住要吐槽了。

游戏中还有所谓的“联机”讨伐腐龙挑战，而就算是在腐龙所在的那个小小的地图空间中，游戏仍然实现不了实时联机，这里惟一和网络有对应要素的只有龙的血量，玩家对龙的伤害会反馈到服务器上，靠着众人各自在单机状态下的奋战，龙的血量会一点点地减少，最终被打败。显然，这种互动性差到极点的“联机”内容真心没法让人和一般意义的联机划上等号，不少玩家根本就没兴致去打，都是守在论坛上，等着那些个狂热的脑残粉把腐龙打得差不多快挂了，才一窝蜂地打开游戏进去斩杀，顺便蹭奖励，如果这里面有真有一丝半点联机的乐趣，恐怕也不是游戏本身的功劳，而是玩家们这种富有娱乐精神的“合作”方式所展现出的创意——和露骨的投机取巧。

让《MH》粉丝失望，游戏元素挂羊头卖狗肉，还顺便发掘出了玩家们的人性黑暗面，靠着如此强大的“联机”内容，2012 年的金酸莓联机奖，非《龙之信条》莫属。



■当你的白痴AI队友一次次因为腐龙那强大的攻击而倒下时，有谁还能感觉到“联机”的乐趣吗？

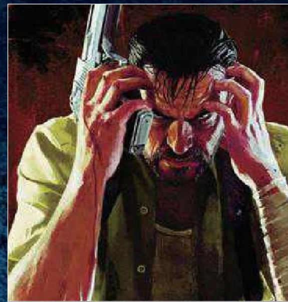


2012金酸莓读盘奖

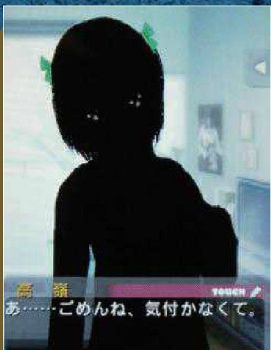
马克斯·佩恩 3

《马克斯·佩恩 3》的游戏素质是毋庸置疑的，能拿到金酸梅估计令不少玩家觉得意外。本次评选矛头直指游戏中的读盘，其实说起来在 2012 年读盘差的游戏有不少，而《马克斯·佩恩 3》在读取内容的同时可以观赏过场动画，也算是略胜一筹，那么为什么本作还能被评个读盘金酸梅呢？其实《马 3》之所以能够“脱颖而出”完全是玩家的心态问题，游戏中的每次读盘恰恰都是连接过场的时间段，如果读盘时间仅仅停留在每个章节之间肯能还不会引来太多抱怨，但每换新场景都要等待后才能体验，着实影响节奏。

如果说这样的读盘不会给第一次游戏带来太多影响的话，那多次游戏体验就令人崩溃了。游戏的 MNYHC 模式被 TA 网站评选为去年最难的一个成就，这个模式要求玩家将游戏在有时间限制的情况下从头到尾不接关地打完。其实整个过程就是 3 小时左右的事，不过却因为读盘大大拖沓了节奏，如果不小心失败了，下次就要再次面对相同的过场读盘，久而久之，马克斯那几段台词大家都倒背如流了。后期关卡死了玩家就要从头来过，之前的努力灰飞烟灭，顶着巨大压力，等待读盘的那段时间颇为难熬，乃至费了九牛二虎之力打过这个模式之后的华尔兹和铃都不想再碰这游戏。



▲屡次挑战MNYHC模式失败的伽蓝在面对读盘时就会露出这副表情。



◀我的女友不可能这么黑！

2012金酸莓质监奖

新 Love Plus

Konami 的《新 Love Plus》是很多玩家从 3DS 刚刚发售便开始期待的游戏，结果官方解释“为了提高品质”而延期三个月至 2012 年的情人节发售，各位死忠们默默地接受了。然而游戏正式上市后，本作各种 BUG 依然不断，有恶性的也有无关痛痒的，光是针对这些 BUG 的出现条件与处理方法，细心的玩家就能整理出数页纸之多，实在令人哭笑不得。到底问题出在哪里？根据后来官方的解释以及业内的推测，Konami 为了节约成本将游戏的部分内容交由海外公司代工完成，这件本并无可厚非的事情由于 K 社在“验货”时疏于监管与要求，导致玩家最终拿到手中的是一个满目疮痍的半成品，只能依靠数月后推出的补丁来慢慢修复游戏中的问题，这样的质监简直不要也罢。

2012金酸莓态度奖

真·北斗无双

在本世代早期，由于开发商还没有熟悉开发环境，曾经出现过不少游戏的 PS3 版和 X360 版素质有较大区别的情况。随着时间的推移，这样的情况越来越少。不过 Koei Tecmo 用实际行动向玩家证明，态度决定一切。2012 年末登场的《真·北斗无双》让所有的 X360 玩家都傻了眼，在标题画面下按下 START 键后就需要读上近半分钟时间的盘，而这仅仅只是为了读出让玩家选择储存设备的界面。进入关卡的读盘时间需要至少 1 分钟，令人啼笑皆非的是在故事模式中每一章的标题都需要很长时间才能读出来，标题一闪而过之后又是另一段漫长的读盘。

如果说 PS3 版也是这样的读盘地狱，我们还可以将其归结为开发商实力不济。但真相是 PS3 版的读盘时间相当快捷。由于 X360 支持完全安装游戏，读盘速度向来都是 X360 的特长，像《真·北斗无双》这种情况只能归结为开发商的态度问题。值得一提的是在今年 2 月官方终于为 X360 版更新了读盘补丁，大幅缩短了读盘时间，由此看来之前的读盘地狱更像是 BUG。

《真·北斗无双》的读盘时间令人仿佛回到了 PS 时代，不过这仅限于 X360 版。在下一代主机即将推出的今天，还有游戏能将 PS3 版和 X360 版做出如此巨大的差别，2012 年的金酸莓态度奖，非《真·北斗无双》莫属。



◀本作是《北斗神拳》原作30周年纪念作品，如此制作态度真是对不起原哲夫和武论尊两位老师。

2012金酸莓销量奖

生化危机 浣熊市行动

《浣熊市行动》是一款非常可怕的《生化危机》作品，凡是体验过的死忠都对其望而生畏、无法吐槽（因为槽点太多），在心中默默祈祷真正的《生化危机》有朝一日不要变成这副德行，也算是满足了。

说到“生化小浣熊”的销量，本人想起一件趣事。“小浣熊”的发售日在愚人节之前，当时上市的那期 UCG 正逢愚人节，因此那期的愚人节特企需要众编提供各种假消息。“小浣熊”令人汗颜的素质本人有亲身体会，再考虑到本作超差的业内评价，因此当时就编造了一条“假”消息，说“‘小浣熊’销量颇高”，还编造了一个销量数字想要小小的讽刺一下。谁知在临近截稿的时候，“小浣熊”的真实销量数据已经统计完毕，看到数字的我顿时傻眼——真实销量竟然比我编造的还要高，害得我连内容都要临时更换，实在是令人无语！因此给予销量奖这个奖项，也算是名至实归了……

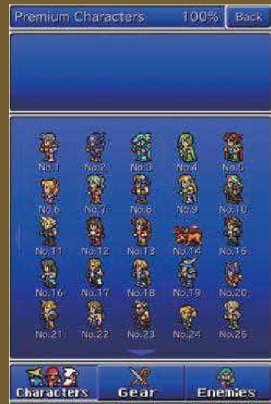


▲所谓的杀死里昂，改变系列历史，这是这副模样……

2012金酸莓创新奖
Square Enix

自从手游这个新产业兴起之后，很多游戏厂商就开始参与其中吸金，这本也是无可厚非的事，但只靠靠着一款手游就激起民愤，令人不由得对SE“刮目相看”。这款被评价为“翔一般”的游戏就是以《最终幻想》全系列角色为卖点的《最终幻想 勇气集结》，只是在推出后非但没有集结到勇气，反倒是激发了玩家们的强大怒火。在手游也不断追求高画质高表现力的当下，SE逆主流而行坚持走复古怀旧路线，以点阵画面力压群芳，成为热门手游中一朵惊人的奇葩。另一方面，SE对我国网游厂商那套敛财本事领会得相当透彻，并将其充分运用到了《勇气集结》之中。首先，玩家要支付3.99美元才能下载本作，然后全部35名可控制角色、战斗地图都需要花钱来购买，这其中当然少不了克劳德、斯考尔、凯恩等知名角色，但同时也有一些只会让玩家忍不住对SE伸出中指的“人物”，比如——《FF Ⅳ》的猪。尽管花了这么多钱，但游戏性可真谈不上有多少，玩家所需要做的只有滑动屏幕点击角色自动攻击，毫无战略性可言，也不知道SE这么设计究竟是想照顾手游玩家呢还是在嘲讽《FF》粉丝们的智商。此作一出，“$quare €nix”和“手游大厂，社交精英”的名号顿时越发响亮。

总之，感谢伟大的手游大厂社交精英SE，又一次搬起石头砸了自己的脚，《FF》几十年堆砌起来的黄金品牌在几年间已经染上了重重的铜臭味，新作不见踪影，复刻作品却一个个平台地出完又出，如此枯泽而渔，对于品牌发展百害无一利，只望SE自己好自为之吧……

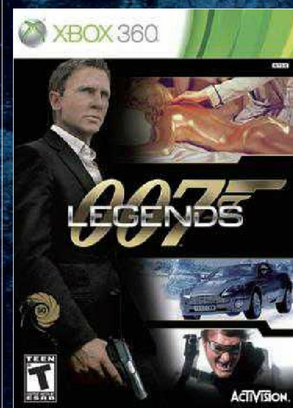


▲游戏名为《勇气集结》其实非常点题，一般人的确需要集结巨大的勇气才能够买下这一个一个收费的角色。

2012金酸莓传奇奖
007 传奇

代号007的詹姆士·邦德的确是一位传奇特工，而以“传奇”为副标题的《007 传奇》也试图在家用机平台上重现这位特工的辉煌经历，然而，在有足足23部电影作为素材，并有海量官方资源可用的情况下，开发商Eurocom还是把这游戏做成了渣渣。别的不提，光是那用电影截图和007人物造型拼凑出来的封面就足以让人对游戏素质心生疑虑，更不用说那三张截图选得奇差无比。果然，游戏没有让大家“失望”，大多数时候，玩家不会觉得自己在扮演邦德，而是来自“《COD》系列”的普莱斯或肥皂。一个特工却没事就拿着大威力武器和敌人交火，一点特工该有的优雅都没有。更可怕的是游戏竟然有所谓的“潜入”关卡，但却没有提供足够的条件来帮助玩家潜行，就连用手表看看敌人分布位置都必须进入特定的视角，而如果不小心引起敌人警觉，又是一场《COD》式的大战。最后，最令人发指的是，这游戏明摆着用最新的系列电影《007 大破天幕危机》作为宣传，结果玩家拿到游戏后，发现除了开头外，游戏根本就没有和电影相关的内容，还必须等待DLC推出才能玩上与之相关的内容，惟一值得庆幸的是，这个DLC是免费的。

除了这些明显的缺点，游戏的画面素质之类老生常谈的问题自然也存在，而且制作组似乎因为发行商是Activision而被其灵魂附体，在游戏中加入了许多似曾相识的元素，例如炸开门后进入有子弹时间的射击阶段，和玩家不到达特定检查点敌人就无限刷新等等，这种种和007风格八字不合的设计进一步降低了游戏的品质，也让其在方方面面都成为了烂游戏中的“传奇”。



▲丹尼尔·克雷格在封面上皱起的眉头足以代表玩家们对于那三张电影截图的感受。

2012金酸莓技术奖
冰与火之歌 权力的游戏

哪怕号称使用了虚幻引擎3，《冰与火之歌 权力的游戏》的画面表现看起来也不怎么有说服力，但在玩上游戏前，恐怕没几个人能想到这游戏的问题并没有出在画面上，而是游戏设计上有着天然的不足。从类型上来说，本作是一款RPG，但其系统让人觉得根本就不是为了家用机而设，倒是很像初代《龙之世纪》甚至是《博德之门》和《冰风谷》这类PC平台上的典型美式RPG，角色仍然是点对点攻击，玩家必须选定一个敌人，还必须选定角色的攻击招式，然后他们才会慢腾腾地动起来，和敌人展开你来我往动作夸张却各种打不中的对砍。如果说这还只是游戏风格问题，那种种莫名其妙的贴图错误和人物那别扭的动作姿势恐怕就是无可推卸的技术问题了，其中还有不少搞笑的场面，例如在剧情对话中镜头不合时宜地拉近到角色脸上，一个背对着墙壁和玩家说话的角色在离开时毫不犹豫地转身穿墙而过，又或是对话中突然屏幕一黑，但角色却继续在谈话……这些问题既有技术不过关的因素，也有制作方的懒惰在影响，例如一般的路人NPC只有几种造型，还在游戏中被大量地重复使用。当玩家使用主角的能力附身操纵他的狗进行主视角潜入时，情况更是糟糕到极点，这头动物连个暗杀动作都会引发视角混乱，玩家连敌人是怎么死的都不知道。


▶知道为什么这位老兄快被狗咬了还表情那么呆滞吗？因为狗的后爪早就捅进他的肚子里了！

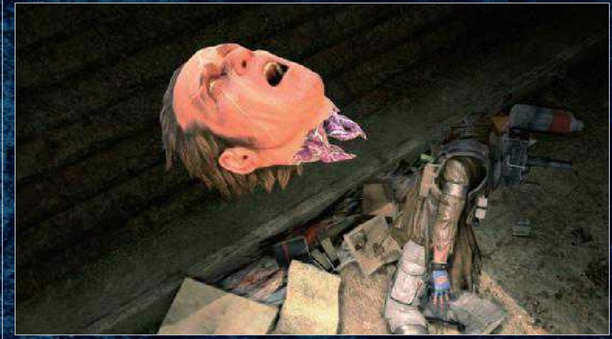
哪怕有着和电视剧一样的主题音乐（而且在游戏中不停被重复播放），还有来自原作故事中的角色登场（造型还原度低得惊人），并且有小说作者打造的剧情（被编排得又长又臭），光凭着那糟糕的技术造诣，《冰与火之歌 权力的游戏》就毁掉了一切有利条件，成为了当之无愧的2012年“技术”之王。

2012金酸莓异色奖
不死之身

一般来说，如果玩家看到自己操纵的主角断手断脚，那就是Game Over的时候了，所以当《不死之身》号称游戏的主角可以在失去肢体后仍然继续战斗时，听起来的确有点意思。但正如玩笑开过头了很容易变成悲剧，异色过头了，就很容易变成非主流。

对，游戏中的主角布莱斯是不死之身，他无论浑身被怎么打个稀巴烂，玩家都可以操纵他的脑袋去把散落的肢体“捡”回来，而且哪怕脑袋被吞了，玩家还可以靠一个简单的QTE来摆脱困境，但问题恰恰也出在这里，作为一个主角，布莱斯也实在太“脆”了。这个脆不是指《COD》老兵难度那种正面吃几颗子弹就死，而是他只要遭受到敌人哪怕稍重一点的攻击，整个人就像积木那样散掉了，而鉴于敌人肯定不会因为布莱斯散架了就停止攻击，玩家不得不经常重复拼合——被打散——拼合——再被打散的循环，一开始这看着挺有趣的，过了那么几回，你会觉得有点奇葩，当这种情况来上几十次甚至几百次，大部分人恐怕都已经厌烦得想吐了，更不用提为了搞笑和解谜，布莱斯没事就把自己的脑袋和手手脚脚给搞丢，实在是为提高玩家的审美疲劳程度贡献良多。

最后，除了让人觉得每年过圣诞节应该送瓶520胶水给布莱斯，这个非主流到极致的游戏已经无法为玩家留下任何印象了，而更可悲的是，大部分人在圣诞节之前就已经彻底忘记自己玩过这款游戏了。



▲如果一款游戏中玩家操纵主角脑袋滚来滚去的时间比操纵他的身体还长，那乐趣到底何在呢？

2012金酸莓风格奖
血之熔炉

如果你喜欢打FPS和TPS，肯定会对自己的抗眩晕能力倍感自豪，并且对那些看到画面晃动就大喊受不了的普通玩家有着非同凡响的优越感，但作为一款动作游戏，《血之熔炉》足以把你的骄傲打得粉碎。游戏中的镜头几乎每时每刻都在晃动，而且还是纪录片中常见的手提摄像机式的晃动，加上偏低矮的视角，你会觉得自己就像是透过一台在主角背后被拖动的摄像机在观察他的行动。如果你经历了《镜之边缘》和《冤罪杀机》这类主视角动作游戏的考验，自问这种程度的晃动还挑战不了你的极限，晦暗惨淡的游戏场景风格和时不时飞溅的血痕形成的强烈色彩反差足以给你致命一击。种种不适会冲击着你的视觉神经网，并且把这种感觉通过喉咙和胸腔逐渐蔓延到你的胃部。这款在动作设计上有着独特野心的游戏，最终却用糟糕的镜头设定和过分风格化的画面构造，完全摧毁了玩家的游戏体验，当你忙着不让自己把吃下去的早餐/午饭/晚餐吐出来时，还哪里有心思去感受一款游戏的魅力呢。



▲当血液从主角身体中喷出时，你的胃部是否也在蠢蠢欲动？



■作为一个只有特别任务模式的游戏，玩家除了刷刷最高评价之外无事可做，这不就恰恰就是《怒鸟》等手游的风格吗？





2012金酸莓手游奖
COD黑暗行动 解密

不知有多少人在看到PSV上有《COD黑暗行动 解密》的时候觉得PSV崛起的时刻到了，不过估计看到游戏的制作商是Nihilistic的时候大部分人心都凉了一大截，这个向来以搞砸别人外包作品闻名的厂商在接手PSV版《COD》后果然“不负众望”的将《COD》也搞砸了。其实仔细想想大家就能猜到当时这款游戏诞生的过程：SCE在发愁PSV如今销量的时候来了“如果能来个‘《COD》系列’的作品那该多好”的想法，结果二话不说找到了Activision商谈，并且塞了一笔钱。不过动视知道一来欧美玩家并不重视掌机市场，销量不会好到哪去，二来正在忙于《黑暗行动Ⅱ》的后期工作，无暇顾及这么一款“掌上行动”，三来也是不想得罪索尼，于是就想出了外包给“不走成功路”的Nihilistic。你要《COD》是吧？我们给你。到头来《COD黑暗行动 解密》就是一款手游味道十足的劣质游戏，而Nihilistic也真去转型做手游了……

2012金酸莓操作奖

重铁骑

简单就是美，但复杂也有其魅力，不过无论是哪一个，一旦超越了人类承受极限，那就成了蛋痛了。显然，《重铁骑》的操作设计出发点是好的，故事中的世界里因为出现了吃精密电路的细菌，军人们不得不重新用上古老的低科技兵器作战，而玩家操纵的 Vertical Tank（简称 VT）就是这种类型的老式兵器，它的操作令人想起刚刚诞生时的坦克，过程极为机械化，一台 VT 需要四个操作员来执行不同的职能，才能够让这个两足行走的大铁块变成战场上的重要战斗力。对，说到这里大家恐怕已经发现问题所在了，需要四个操作员执行的任务统统落在了玩家头上，所以玩家必须同时用上 X360 手柄和 Kinect 来进行操作，内容包含了移动、转向、观察敌情、拉下瞄准镜、调整炮口和射击等等，玩家还需要调整视角和其他三个 NPC 操作员对话，各种按键和 Kinect 手势用个不停。如果你之前还对《皇牌空战》和《战地 3》之类只要几个按键就能驾驶载具突突突的游戏有任何不满，相信在玩过《重铁骑》之后你肯定会立刻改变态度，对简洁的操作感恩戴德，因为什么都要你亲手控制简直是一场灾难。这游戏还有四人合作，但我们奉劝各位玩家还是放过自己的基友吧，这种恐怖的操作体验，实在不值得分享。



▶驾驶舱的成员还会和玩家进行感情交流，好像生怕玩家要干的事情还不够多似的。



▲肯花心思做DLC，却不愿增加游戏内容，不得不说开发商的吃相有些难看。

2012金酸莓简洁奖

山脊赛车（PSV 版）

大名鼎鼎的首发专业户《山脊赛车》从 PS 时代开始，就从未落下任何一部 PS 系主机的首发。大概是因为开发商为了保持这个传统，PSV 版《山脊赛车》在内容严重不足的情况下赶上了 PSV 首发的末班车。PSV 版《山脊赛车》整个游戏只有 3 条赛道、5 辆赛车，这个数字不要说和《GT 赛车》比，就连如今的手机游戏都有所不如。更坑爹的是游戏居然还是以正常的实体版价格发售，实在是搞不懂 NBGI 是哪来的自信，要知道《RR》的名气早已不像当年那么大了。2012 年，随美版 PSV 一起上市的美版《RR》也没有什么变化。虽然厂商后期通过 DLC 的方式追加了不少赛道和车辆，但这些 DLC 可不是免费的。

PSV 版《山脊赛车》以其比手游戏更简洁的稀少内容赢得了山“寨”赛车的外号，而且在发售时间较迟的美版中仍然死不悔改，获得 2012 年的金酸莓简洁奖可谓众望所归。

2012金酸莓突破奖

忍者龙剑传 3

要说在系列作品中最有突破的游戏，那非《忍者龙剑传 3》莫属。功力已经通过多部《忍龙》等作品锻炼得炉火纯青的小弟——早矢仕洋介，为了不被脱裤魔昔日的老大硫酸脸看扁，索性在《忍龙 3》里来一次彻头彻尾的大变革。玩家在流程中无需频繁地切换武器来应对各种难缠的敌人，因为制作人非常贴心地将其他多余的武器删除，让隼龙一把龙剑打天下，尽管后来通过 DLC 追加了两把武器，但本作依旧凭借着“默认只有 1 把武器”的设定夺得了“系列武器总数最少”的美名。为了让隼龙更像一名忍者，小弟在动作设计方面也大费周章地进行了调整，删除了让初学者难以上手的吸魂系统，新增了令玩家代入感大增的“苦无攀爬”以及“鼯鼠飞扑”这两个不停穿插在游戏中的拉风动作。此外，考虑到隼龙本身就是忍村的头领，其自身的实力自然是深不见底，因此育成系统这种会显得他不够“专业”的设定自然而然地被废除，如此一来既不用切换武器，更不用通过升级武器的设定来学习新的招式，玩家可以全心全意地将心思放在战斗本身上。怎么样，心动了吗？



▲受到系列玩家“一致好评”的苦无攀爬，真的要“紧紧抓住”噢，否则下一秒你就 Game over了。

游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

UGEE友基 特约

本期杂志附赠的《凯瑟琳》特别海报”，大伙儿感觉怎样？是不是在按捺不住内心的激动要大喊一声“太漂亮啦！”的同时，又有一丝疑惑呢？毕竟，作为卡通渲染风格的游戏，海报中的这位高精度建模版的写实风凯瑟琳形象，游戏官方并未公布过，那么这张海报到底是什么来头呢？也许看了本期这张魅惑度丝毫不亚于海报的《凯瑟琳》稿件，大家就全明白了——没错，海报和插画，都是由来自北京的CG高手ZNZ制作的同人版，各位是否满意呢？另外，2013年2月和3月的合并评选已展开，参评的24幅作品概览请见第110页的“一刀有话说 特别版 Vol.70”。

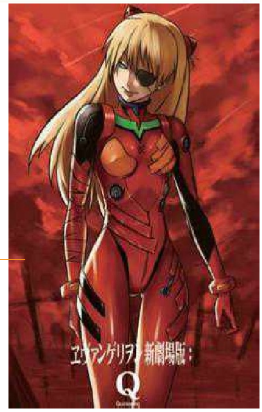


北京·ZNZ

正如前言提到的那样，左图与本期海报同属一个系列，但和全面展示凯瑟琳曼妙身材为看点的海报不同，左图重点更为突出，而且在细节的完成度上几乎达到了令人发指的程度，实在是太“胸残”啦！（稀饭：喜闻乐见！）

南宁·MR.children

《Q》的公映再次掀起了《EVA》投稿热潮，而其中又以明日香稿件最多，右图便是其中比较不错的代表。另外，写评语时才留意到，明日香的神态表情等竟然和左边这位凯瑟琳形成了有趣的互动……





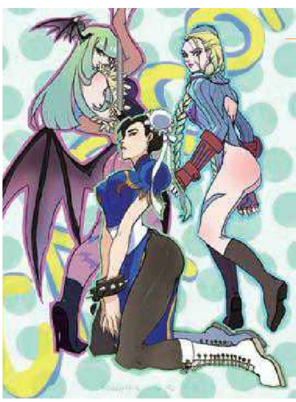
上海·陈钟文

一幅描述日本战国时期“大阪冬之阵”的写实风插画，作品截取了真田幸村在德川大军阵中奋力搏杀的瞬间，将这位战国传奇猛将的英姿给展现了出来。此外，颇具史诗感的整体氛围亦为作品亮点。



清远·Z.J.J

与即将上市的《古墓丽影》原作相比，左图中劳拉的面孔融入了更多东方人特征，乍看略感违和，不过这满身的“战损”倒是还原度极高，整体来看，似乎也别有一番风味呢！



上海·谭皓婷

来自Capcom旗下格斗游戏中的女性角色其实真不少，但左图中的这三位，绝对算最具代表性的，起码在女性魅力的展现方面，这三位MM都有着令人瞩目的表现，而左图采用的略偏美漫的夸张画风，更是将她们的性感妩媚展现得更加透彻，不错！

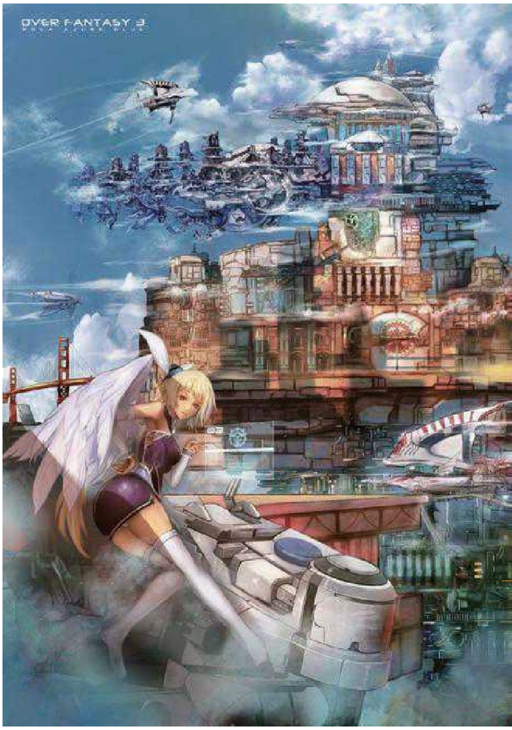


上海·LEVEL-T

尽管春节已过，但贺岁题材的作品依然非常多。这不，右边这位仿佛从戏说类三国游戏中走出来的持矛女门神，不仅霸气而且养眼，实在是不可多得啊！

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用电子信箱 tt@ucg.cn ；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！





深圳·AsuraBW

在前两期连续投来两张高质量《剑风传奇》稿件的AsuraBW同学，这次与大家分享的是《失落的星球》稿件，作品素质依然不俗，看到此图，你是否想起在冰天雪地里与巨型怪物周旋的那些日子呢？

蚌埠·Rosa Azure Blue

左图是不是让你想起了多年前的《最终幻想Ⅻ》？特别是背景建筑和飞空艇的设定以及画面整体配色，无不洋溢着浓重的“FF12”风。不过画中这位天使的人设倒是完全独立的画风，如果这一切来自一款开发中的RPG游戏，或许相当令人期待吧！



北京·goenitzchild

这幅《狼与香辛料》女主角赫萝的同人图使用了抱枕套常见的构图，萌狼平躺在洁白的床单上，性感的姿态与魅惑的神情都令人心驰神往，如果能再点缀上几颗苹果就更加完美了。不知作者是否有意做成抱枕量贩呢？



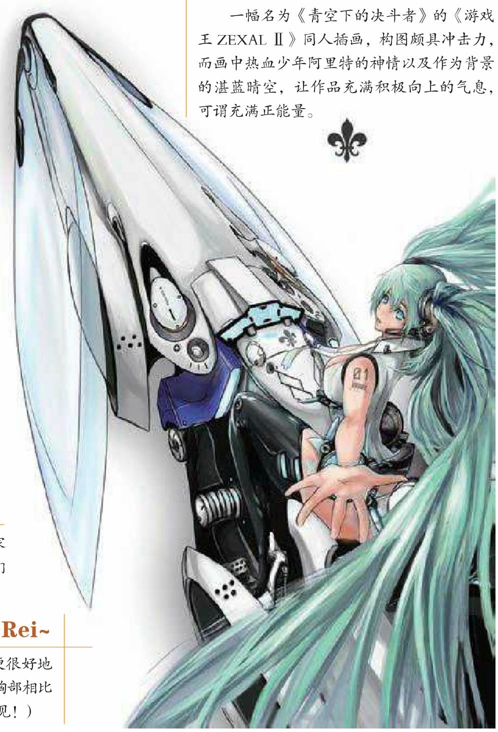
北京·刺猬

一幅名为《青空下的决斗者》的《游戏王ZEXAL Ⅱ》同人插画，构图颇具冲击力，而画中热血少年阿里特的神情以及作为背景的湛蓝晴空，让作品充满积极向上的气息，可谓充满正能量。



东莞·袁照辉

又一幅贺岁图，据作者说画中这位和金蛇一起给大家拜年的“黑长直”妹子不是别人，正是“《生化》饭”们的女神艾达·王。好吧，热烈欢迎艾达姐姐回祖国过年！



上海·~Rei~

初音本就是一个极具未来感的虚拟角色，这幅画稿便很好地体现了这一点，构图也非常具有想象力。只不过，初音的胸部相比原本的设定显得实在是有点……（稀饭：这期各种喜闻乐见！）

读编往来

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email:ucg@ucg.cn

插画：木仙



《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》腾讯微博
http://t.qq.com/ucg2011

★愉快又短暂的春节假期就这么苦逼地结束了(特别是一想到还有不少人要一直放到正月十五时……)，当小编们初六开工的时候，发现在放假期间依然有不少读者发来了邮件，这里为不能及时回复道个歉。

★“警报！一大波游戏即将抵达！”春季游戏大潮将于下期抵达，和去年的冬季游戏大潮相比，春季的特色是多了很多日式游戏，受众面更广。很显然，以杂志目前的页数是明显不足以放下全部攻略的，因此下期杂志将是攻略特刊，将所有值得一玩的游戏一网打尽。如此具有超高实用性的一期杂志，你没有理由错过！

★在春节合刊中我们对光盘的改进进行了调查，发现大家不满意的并不是改为高清，而是不用电脑就看不全所有内容。于是从本期开始我们改进了技术，光盘的所有内容都将按高清和低清两种格式各收录一份！大家这下应该满意了吧？

★从本期开始，在ucg.cn参与在线评刊的读者，不仅其意见有机会被采用到“读编往来”之中，而且同样有机会赢得互动信箱的奖品！请大家赶紧来参与吧，要记得填上自己的详细地址以“防”中奖哦！

Email 荣圣光之血耀：拼装台历很有趣，其实这玩意还一个用途，诸君新年都有打麻将吧，没错，可以当色子！诸君有没有尝试呢，说不定可以受游戏之神照耀百战百胜呢～

这位少年你太有创意了，不过打麻将一般需要两个色子，两个这么大的色子扔出去砸到小朋友可就不好了。

就算砸不到小朋友，砸到路边的花花草草……

你们都打住。

Email 杀子：不知道小编们有没有这样觉得：玩《行尸走肉》就好似在体验人生，我们在第一幕第二幕中还希望能做好一切，一些突发的情形还会让我们措手不及。但是越是到了后期，自己心中的想法就已经开始坚定，开始处事不惊地面对这个世界，可能是坚守着心中的正义，可能是越来越残忍……

身处末日，难免身不由己，而玩家在游戏中承担的是团队领导者的身分，自然有更多东西要顾及，能让玩家代入感如此之强的游戏必然是好游戏，能从游戏中感悟到东西，那是一种收获。

Email 小眼包子：今天早上刚刚买的 PSV，下午索尼宣布降价……我这种心情恐怕只有八老师能体会了。

咳咳，自从索尼公布 PSV 会降价的新闻后编辑部的邮箱中就收到大量寄给我的感谢信，我想说的是，不用谢我，这一切都是我应该做的。如果大家一定想要表示感谢的话，我也可以勉强接受，我的银行账户是：招商银行……

喂喂，八老师，麻烦你低头拣一拣自己的节操好不好？

各位读者有所不知，其实八重樱在 PSV 首发后不久就已经入手了 PSV，但却一直隐瞒不报，故意制造购买 PSV 后就降价的假象来博取同情，大家切莫再上当受骗。

顺便一提，真正的悲情降价女神应该是日本著名声优兼歌手原田瞳，这位姑娘在 2009 年 8 月 31 日买了一台 X360，3 天后微软宣布 X360 降价；2013 年 2 月 16 日她又买了一台白色的 PSV，3 天后索尼宣布 PSV 降价……

Email 雨，何时才停：刚刚买到了 UCG 的新春合刊，封面还是一如既往的赞呢！话说这次的赠品，我还是觉得很有创意的，但是敢不敢多放点萌妹子啊魂淡！有好多抠脚大叔（误）啊喂喂……

劳拉在角落里哭了。

萝莉生还者也哭了。

其实这些都是根据 2013 年值得期待的大作选图的，抠脚大汉只是碰巧太多而已。

看，都说了叫你们多选两张二次元萌图了吧，现在被人吐槽了吧？

稀饭，要是真的用了你推荐的那几张身材不合比例的图，原本方形的拼装年历绝对变成球形的……

编辑微生活

瘦身面包



一日，为了帮助朋友宣传新开的面包店，狼来了给众编带来了一大批免费的咖啡牛油烤面包，每个面包价值 8 元，不过尺寸和味道都绝对物超所值。因为店铺离编辑部比较近，嘴馋的稀饭禁不住诱惑，第二天便跑去面包店，打算再尝一次。既然对方是新开店，稀饭不好意思占对方便宜，就没报上狼来了的名号，而是直接掏钱买，没想到拿到面包后一看傻眼了，虽然价钱的确是 8 块钱，拿到的也的确是咖啡牛油烤面包，但尺寸估计只有狼来了带来的面包的一半大，让稀饭不仅大呼坑爹。

狼来了，你那天拿来的是宣传特别加强版烤面包吧！

绝对不可能啊！

那就是友情赠送加强版，反正怎么看都和我后来买的不是一个妈生的！

其实我觉得是别人看你身材太胖，为了让你减肥才给你个迷你版吧？

口胡，如果是这样那干嘛一样要收我 8 块钱！

你钱少了，自然没法去买别的零食，体重就随之降下去了，别人是用心良苦啊！

这种“好意”我宁愿不要啊魂淡！

在线评刊进登

ytfql（在线评刊）：我是一个从 2000 年开始购买游戏机的读者，买 UCG，看 UCG 已经是我生活中的一部分，虽然我几乎没有通过邮件等方式跟小编们有所交流，但是我一直把小编们当成我的朋友。以下是我的意见，最近我发现淘宝上有很多店铺高价出售 UCG 以前出过的杂志和画册，价格实在是难以让人接受。我强烈的希望杂志社的老板和小编们能够把以前出过的经典书刊重新再版一次，一是让更多 UCG 的新读者能够得到过去宝贵的珍藏，二是打击那些靠贩卖二手书刊的奸商们。UCG 出的每一本书都是神圣不可侵犯的，不能让这些人把 UCG 的书刊当成牟取巨额财富的手段！祝 UCG 越办越好！



■从本期开始，在线评刊也可参加抽奖。

感谢你多年的支持。由于工艺和成本的关系，书刊要想再版，必须达到一定数量才有可能。如今淘宝上这种高价贩卖的情况只是少数（不然也不可能炒到高价了），并非是市场存在巨大的缺口，因此再版一事不太现实哦。

Email 阿鲁卡多殿下：我自从玩游戏开始，就比较喜欢 Capcom，从最早的街机《圆桌骑士》、《快打旋风》、《名将》到现在的《鬼武者》、《大神》、《战国 BASARA》，还有《街霸》、《生化危机》、《鬼泣》……我想问问 PS3 平台有没有希望以后会出现一个《Capcom 全明星大乱斗》的游戏，把从古至今的人气角色全收录，我觉得肯定给力，光 Capcom 自己的角色绝对够数。个人觉得像什么《Capcom VS SNK》、《街霸对铁拳》、《漫画英雄对 Capcom》、《龙之子 VS Capcom》这类游戏中收录的 Capcom 角色实在是不多，而且大多角色都是《街霸》里的，如果小编再去探访 Capcom 本部的话，希望把 Capcom 的人气角色单独做一个大乱斗式的游戏的这个想法跟制作人说一下，呵呵！对了，最好还能支持四人混战，那就好玩了。

这位读者一数，我倒也觉得老卡在乱斗这方面似乎的确是老本行了，《Capcom 大乱斗》还真是可以来一个。

不过，我必须得说，老卡做的这些和其他厂合作的内容都是以老本行格斗为主，似乎和乱斗类游戏有差别哦。

两者的确是不太一样，不过最近的《PS 全明星大乱斗》也强调连技，像是个格斗游戏，玩起来也很有意思，老卡可以参考一下。

不过如果真做起来，角色风格怎么统一？

全做成《暖洋洋猫猫村》那种傻萌 Q 版造型不就可以了！

洛克，滚粗！

Email 咩当当：Wii U 已经卖了，PS4 公布了，估计 E3 时微软也会公布 X720 了吧？不知不觉间一个崭新的时代即将开始，但上个世代的游戏我还没玩够怎么破？

别担心，今年还有《最后生还者》、《GTA V》等神作，光念名字就激动。

建议大家不要恐慌，就算新主机发售了可以先观望，选择自己最适合的。更何况就算新主机发售，以过往的惯例，PS3 和 X360 还很长一段时间内仍将继续发光发热。

Email 宏健周：一个同学跟我说：“看不惯新但丁，想缅怀一下老但丁，但我的《鬼泣 4》又花了，于是我又把《生化 6》里昂线玩了一遍。”我总觉得哪里不对，又好像没什么不对，众编你们怎么看？

你同学只是洞悉到了真相而已，不用太过在意。

Email 罗姨：没什么重要的，就想发个邮件给各位小编。不如我们玩个游戏，明年同一天同一时间我再发一封邮件给你们怎么样？

虽然听上去很有意思，但仔细想，现在的电子邮件都可以自己定义发送邮件的时间，只要设定好，那么年年在固定时间收到同一封信也并非难事呢。

本来是个很浪漫的约定，生生被稀饭这个实用主义者破坏掉了，唉。

物尽其用是我的人生准则！

西安 刘智霖：编编们好！改版后的 UCG 光盘我有些不满意，不是针对内容，而是视频的格式。如今每期的内容分高清和低清两种格式，无论用什么设备都看不齐，除非用电脑，感觉十分之蛋疼，可否改进一下呢？

根据大家的意见，从本期开始，光盘中的全部内容均会按高清和低清两种格式各收录一份，这样只能观看低清内容的朋友就不用担心看不全所有内容啦！当然还是推荐大家尽量观看高清内容啦！

Email 风炎蔷薇：话说和俩基友去玩 Kinect，才两个小时就汗流浃背。第二天三人腰酸背痛，这不科学啊！三人全是校运会拿名次的人而且哥还是体育委员啊！高三党伤不起！

玩过 Kinect 的玩家都知道，消耗的热量是相当高的，蹦蹦跳跳十几分钟就基本会满身大汗了，像你们这样一玩就是 2 个小时，不腰酸背痛才是奇迹。特别提醒大家一下，玩 Kinect 游戏更需要劳逸结合，不注意休息的话小心身体会向你提出严重抗议哦！

Email 斜轮眼：从 15 岁开始看的 UCG，想想现在都 23 了。但却是第一次参与读编往来（噗～你只是懒而已）。本人学画画，所以每期都会关注贵刊的游风艺苑，看了 8 年，里面牛人众多，但却发现一个问题：很少有人专画小编的！所以鄙人这次斗胆开了个坑，叫《编辑部格斗大赛——插画版》。第一弹带来星夜大大的插画《starlit night》。鉴于鄙人的英语水平甚低，所以右下角的英文小编们就无视吧，那个只是装饰用的，大概意思是：带给黑夜星光的守护者。关于为啥不投给游风艺苑，是因为本人很喜欢看小编们吐槽啦！



虽然和我的小编头像有点区别，不过明显特征都表现出来了，我很喜欢！期待你的其他作品早日诞生！

麻烦请把我画得高大威猛玉树临风一些，最好能有钢铁侠一般的风流倜傥、蝙蝠侠一般的沉着稳重，站在迪拜帆船酒店顶层，身边再围绕几位游戏美女，身后是我的私人飞机，谢谢！

来人！快把上面这个不知满足的家伙拖走！

Email Crazy 西瓜：为什么春节合刊中封面的宇宙人好似一个萌妹？难道宇宙人的隐藏属性是变身为萌妹？

我一开始就说了嘛，宇宙♀人你还不承认。

还真被人吐槽了（咬牙切齿状），还有禁止乱加符号！虽然是缺了点霸气，但也不至于看成萌妹吧！

宇宙人你玩 GAL 太多了，肯定是习得了这种隐藏属性自己都没察觉，最近肯定是在玩那个什么山脉了吧。

分明是你们这群抠脚大叔太多了，画师觉得不平衡才把我画得偏萌妹的！我躺着中枪啊！

Email 球型人才：终于买春节合刊了，在网上看到封面的时候就看到了蛇叔仿佛突兀的存在，后来在打到这句话的时候才反应过来该蛇年了……我的反射弧还真是太长了，还想着蛇叔你乱入什么＝=IIII 桌角的 REX 是亮点～另外封面右下角的好基友亮瞎我的钛合金某物，猛地想起来“编辑部 PS 明星大乱斗”的那段解说词（记不清了，大概是这样吧）：“洛克救了好基友稀饭之后接着给了稀饭两下，好一副只有‘我能欺负你’的傲娇（人妻）模样。”（当然，括号里是我脑补的）突然觉得世界已经被基友占领的事实是不可争辩的……

这不科学啊，我一直都觉得洛克才是攻，稀饭是受啊，怎么倒过来了？

这世上有一种攻，叫傲娇攻。

这世上有一个受，叫腹黑受——咦，我怎么会懂这个，肯定是石头门的启示！

楼上用来自外太空的智♂慧解决了大家的疑问，肯定是在广州看王♂的演出时获益良多。

你们都在歪楼！这封读者来信重点明显是 Snake 啊！

亮点一般都在最后，认了吧……

本期流行游戏

《潜龙谍影崛起 复仇》

狼来了、华尔兹、一刀

原来雷电才是任人鱼肉的“西瓜”啊！

——在高难度被敌人虐的死去活来深感自己才是“西瓜”的狼来了留。



《勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士》

宇宙人、九兵卫、八重樱

不知道以后会不会加入“宅男 / 女”职业

——在各种职业之间徘徊的九兵卫留

《狡狐大冒险 时空神偷》

洛克、华尔兹、狼来了

盗贼这职业果然是见光死啊！

——在第三章掉帧掉得欲哭无泪的洛克留

《限界凸骑 怪物卡片对决》

宇宙人、胜负师、稀饭

不能模拟凹凸感简直就是 PSV 屏幕最失败的地方。

——“撸”了 300 次获得奖杯之后，宇宙人如此抱怨。

《掌机王SP》第200辑即将推出

就在 UCG 送走 300 辑纪念特刊不久，国内另一本享有盛名的掌机杂志《掌机王 SP》也将迎来 200 辑纪念。

据悉，掌机王小编们正在积极准备这具有特殊意义的一辑，届时将有丰富多彩的抽奖活动、匠心独具的纪念内容和一如既往实用的掌机游戏资讯，欢迎大家关注并支持。

UCG阳光学园招生企划·第二期

何谓阳光育成计划



在开始正文前，先和一些刚加入UCG这个大家庭的同学解释一下何为阳光育成计划吧。

阳光育成计划是UCG为了挖掘和培养游戏人才而建立的一种制度，本制度面向的对象是有志进入游戏界的广大玩家。无论你是在校学生还是上班族，任何人均可报名参加本计划，只要你通过编辑的初步审核就可以成为阳光成员并接受UCG编辑们的直接指导和培养，在不断的实践中逐步让自己Level up！

阳光育成计划开办8年以来，已经先后为编辑部输送了十多名专业编辑人才以及数量众多的优秀撰稿人，一些已离职的编辑也成为国内游戏业界中的佼佼者。

阳光育成计划为大家准备了众多展现自我、出人头地的机会！也许你能成为下一届的编委，也许你能成为领取津贴的编辑助理，也许你将成为最佳学员而获取特别奖励，也许你将成为杂志的特约撰稿人，也许你哪天还能主持一个属于自己的栏目……所有的一切，你都能通过阳光育成计划实现！

阳光Q&A

Q：请问参加阳光育成计划需要收费吗？

A：我们不但不收费，而且会提供很多福利哦！一旦采用你的稿件，不仅有稿费奉上，组内还有各种福利，至于是什么福利，那就请你成为阳光成员后亲自确认吧！

Q：在校学生能否参加阳光育成计划？

A：由于完成各种任务势必会占用一定的时间，因此还是建议各位至少上大学后再参加，以免影响学业。

Q：我的空闲时间不定，一年中可能有几个月不能参加，请问我能中途退出，以后再参加吗？

A：当然可以，阳光育成计划的大门永远是敞开的，欢迎你随时回来！

Q：参加阳光育成计划的人这么多，成为编辑的机会是不是很少啊？

A：阳光育成计划的目的并不只有游戏编辑一种哦，正如前面所说，栏目主持、编委、特约撰稿人都可以通过参加阳光育成计划来实习。当然，最重要的是，参加阳光育成计划之后能让你对游戏业界有更深度的了解，在编辑的指导下还能让你的文笔得到飞速提升，GOOD ENDING可不止一种哦！

招生准则

由于美式游戏在市场上占据的比重越来越大，本次UCG面向广大玩家特招各类擅长美式游戏与英语的玩家！只要你是一名热爱美式游戏、具有一定英语水平的玩家就能加入！如果你满足以上条件，请来信至hr@ucg.cn，之后我们会发一份简历和相关要求给你，你只要按格式填写简历，并根据要求提供一篇能够证明自己目前能力的文章。等通过初步审核之后就算是正式加入阳光育成计划了！

阳光感言



大家好，我是阳光成员的绚世。加入到阳光成员这个大家庭中也有半年时间了，回想当时，那只是一个小小的契机。在300期的时候看到了洛克老师写的杂志社生活，突然萌发出一种想加入到这个大团队的冲动，于是就尝试投稿面试。直到现在我还很感谢这样的一个小契机让我的视野变得更加开阔。如果你想为自己喜欢的游戏写点什么，如果你苦于找不到一个交流的平台，如果你有一颗热爱游戏的心，我想这里就是一个最合适的地方。小世我从最开始的《游戏进行时》，慢慢到负责一些较大的攻略和特企，一路走来，感受到了自己的成长和进步。在这里，编辑会对你写的东西提出意见和建议，会尊重你的主观能动性，让你按照自己的步伐慢慢提升，所以也不必担心自己能力的缺陷，只要勇于尝试，没什么是不可能的事情。不过在这里也要给各位提提醒，做一件事不仅要有热情，还要学会坚持。或许一开始写出来的东西不尽人意，或许过一段时间会有一个倦怠期，但如果因此就认输，只能是前功尽弃，让人可惜。在看着此文的你，还考虑什么？快快试着拿起手中的笔，把你的文章投过来吧！

天下聚会湖州站现场直击

秉持着天下聚会“独乐乐不如众乐乐”的理念，浙江湖州市第一届UCG天下聚会在姗姗来迟之后终于在刚刚过去的龙年与所有期待她的玩家们如约见面。

东八区时间2月3日早晨9点，工作人员率先抵达场地开始布置会场，10点半左右，玩家们开始陆续签到，会场气氛渐渐被各种各样的联机活动所笼罩。3DS区方面，《MH3G》的老玩家们早就占据一席之地，纷纷组成狩猎Team对怪物展开征讨。PSP区也有不少玩家在为下午的《高达vsNP》比赛进行提前预热。家用机区则是属于《EXVS》



的天下，激烈的对战吸引了众多玩家驻足观看。



下午一点，聚会人数到达顶峰，备受瞩目的两大赛事也正式开始，DS平台的bw2聚集了众多“《口袋妖怪》系列”爱好者，一番较量之后，ID为“大师”的玩家在淘汰了工作组的“牛蛙君Polito”之后一路杀入决赛并最终获得冠军，并如愿摘下MH 18X同人本作为奖品。《高达vsNP》的比赛反响更是强烈，早在接受报名之初就获得了玩家们的踊跃支持，比赛过程也颇有看点，身着Coser装的萌妹子ICE童鞋2:0完胜对手后杀入八强，成为赛事最大黑马。决赛则展现了湖州玩家的顶尖水准，“sjewan”在工作组成员“懒散的恶魔”2：0拿下赛点的不利情况下展示出了实力并最终以3：2逆转获得冠军。高达比赛全程由lotus和L叔负责解说获得玩家的一致好评。

冬日的寒冷阻挡不住玩家的热情，活动的成功离不开大家的参与，特别感谢UCG的栏目支持和湖州星之海洋电玩店的奖品赞助，以及绝对领域萌大叔提供的场地支援，湖州UCG天下聚会，让我们相约NEXT。

Email cccy123：昨天在春节合刊上看了小编推荐的美剧，本着互通有无的原则，强烈地向小编们推荐《无耻之徒》这部美剧。才三季应该挺好追的，人物关系非常混乱有点和《摩登家庭》相似。电视《无耻之徒》讲的是下层社会小市民的常态，比《摩登家庭》更能引起共鸣。《无》有美版和英版两个版本，英版是 詹姆斯·麦卡沃伊主演的，个人感觉英剧主要是为了突出男女主角跟美版明显的两种风格。希望小编过节有时间时能评价一下。还有一部是《破产姐妹》也是一部回归剧，是属于情景剧一类的，主要是女主角太腹黑了强烈跟小编分享一下，希望能推荐给广大的游戏“基”友。

推荐美剧部分因为版面有限，而美剧领域中的优秀作品却多不胜数，所以虽然我和华尔兹尽量扩展了类型，还是会遗漏许多优秀作品，这位读者推荐的两部（《无耻之徒》算上英版是三部）美剧就是这些作品中的一员，感谢你为我们作出补充，如果日后有机会，我们会在多边共享继续为各位读者推荐优秀的美剧和英剧作品，稀饭我还对加拿大的电视剧也有所涉猎，最近看过的《妖女迷行》(Lost Girl) 和《警界女王》(King) 都是相当不错的作品，向各位读者推荐。

最近我关注的仍然是美剧领域，不过英剧方面也涉猎了一部九老师推荐的《黑镜》(Black Mirror)，是一部单元剧，集数不多，内容精彩，建议各位喜欢轻科幻题材的读者可以看一下。美剧方面，新剧《美国谍梦》(The Americans) 和《纸牌屋》(House of Cards) 都相当不错，值得一看。

Email 砰嘭砰：春节时要跟父母一起回老家，考虑到要经常走亲访友，没什么时间玩游戏，就带了一台 3DS 和一张《怪物猎人 3G》游戏卡回去。没想到串门时居然看到还在上初中的表弟也在玩《MH3G》，居然还用的 3DS LL。他说是期末考试考得好老妈奖励的，顿时我的心情……后来放假的几天，我俩经常凑在一起虐怪物或是被怪物虐，其实我和我表弟年纪差得还蛮多的，但一起玩游戏时却好像是同龄人一样。临走前，我弟问我 3DS 上还有什么好游戏值得一玩，我思索了片刻后道出了《闪乱神乐》这个名字，希望他能玩得开心。

这封信看前半段都觉得很温馨很治愈，但看到最后一句话，怎么突然有种黑化的错觉？

怎么会是黑化？分明是善解人意呀！弟弟肯定一边玩一边感叹：“我的哥哥才不可能那么贴心”。

只不过如果让家长看到在玩《闪乱神乐》的话，这位读者的表弟从此就要跟 3DS 说拜拜了吧？

如果这个故事是这位读者创作的，那必须说，这篇小小说的文学水准足以秒杀欧·亨利。

一刀有话说 Vol.70（特别版）



“游风艺苑”月度最佳评选第 11 轮，也就是 1 月份的获奖情况是这样的。

优胜奖：Rainbow 3 数位板（价值 799 元，全新上市）
获奖者：芸宁 Cindy（北京）**作品**：7 号《林教头》

而获得参与奖的 8 名作者及作品分别如下：

琛·美弟奇（昆明）	1 号《隼龙》	王鑫（抚顺）	8 号《虎叔》
olivierse（沈阳）	2 号《P4G》	sky（广州）	9 号《蛇年贺岁》
月の命（广州）	3 号《EVA Q》	olivierse（沈阳）	11 号《忍龙》
陈志远（珠海）	4 号《古墓丽影》	米思（成都）	12 号《武侠女将》

他们将得到价值 30 元左右的精美 ACG 周边。以上就是我们 1 月份评选活动的获奖情况。

在拿到本期杂志时，大家将会在我们的官网 ucg.cn 上看到“游风艺苑 2012 年 2 月 ~3 月最佳作品联合评选”的投票页面（届时首页将在显著位置提供投票页面的链接）在该页面上，除了投票工具外，我们还为大家准备了这两个月三期杂志所刊登的这 24 幅作品的原始大图下载链接，这些图通常比光盘中附送的标准电子版要大出不少，大家可免费下载。期待各位的参与！为了便于大家做出选择，这里放上双月评候选作品的缩略图：



总第 315 期（2013 年 2A）
作品：《剑锋 格斯》
作者：AsuraBW（深圳）



总第 315 期（2013 年 2A）
作品：《猎人 MM》
作者：么么的午餐（常熟）



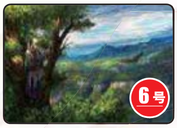
总第 315 期（2013 年 2A）
作品：《麻宫雅典娜》
作者：王新（成都）



总第 315 期（2013 年 2A）
作品：《末日余生》
作者：陈志远（珠海）



总第 315 期（2013 年 2A）
作品：《原创少年》
作者：phideas（广州）



总第 315 期（2013 年 2A）
作品：《刺客信条 3》
作者：月の命（广州）



总第 316·317 期（春节合刊）
作品：《晓雨贺岁》
作者：琛·美弟奇（昆明）



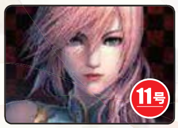
总第 316·317 期（春节合刊）
作品：《小编贺岁》
作者：陈志远（珠海）



总第 316·317 期（春节合刊）
作品：《双妹贺岁》
作者：西达（北京）



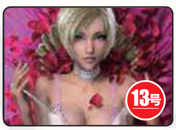
总第 316·317 期（春节合刊
作品：《剑风贺岁》
作者：AsuraBW（深圳）



总第 316·317 期（春节合刊）
作品：《闪电贺岁》
作者：韦煜（深圳）



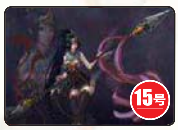
总第 316·317 期（春节合刊）
作品：《原创贺岁》
作者：八望龙崎（杭州）



总第 318 期（2013 年 3B）
作品：《凯瑟琳》
作者：ZNZ（北京）



总第 318 期（2013 年 3B）
作品：《卡氏女拳手》
作者：谭皓婷（上海）



总第 318 期（2013 年 3B）
作品：《持枪女武将》
作者：LEVEL-T（上海）



总第 318 期（2013 年 3B）
作品：《明日香》
作者：MR.children（南宁）



总第 318 期（2013 年 3B）
作品：《大阪冬之阵》
作者：陈钟文（上海）



总第 318 期（2013 年 3B）
作品：《古墓丽影》
作者：Z.J.J（清远）



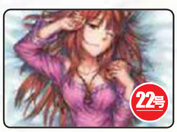
总第 318 期（2013 年 3B）
作品：《原创奇幻》
作者：Rosa Azure Blue（蚌埠）



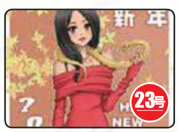
总第 318 期（2013 年 3B）
作品：《失落的星球》
作者：AsuraBW（深圳）



总第 318 期（2013 年 3B）
作品：《青空下的决斗者》
作者：刺猬（北京）



总第 318 期（2013 年 3B）
作品：《赫萝》
作者：goenitzchild（北京）



总第 318 期（2013 年 3B）
作品：《艾达贺岁》
作者：袁照辉（东莞）



总第 318 期（2013 年 3B）
作品：《初音》
作者：~Rei~（上海）

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期大奖 1名



北通潘多拉PS3/PC智能手柄

一等奖 2名



北通动力堡垒移动电源

二等奖 3名



北通源动力便携充电器

1A 互动信箱礼品名单

大奖 北通潘多拉PS3/PC智能手柄

玉林	赵雨萌		

一等奖 北通动力堡垒移动电源

南京	陈津名	沈阳	吴雅谦

二等奖 北通源动力便携充电器

上海	赵胜男	吉林	吴熙海
上海	周 宁		

三等奖 北通原生铜USB数据线

保定	钱彦儒	常州	吴宇声
上海	王晋铭	北京	凌 振
呼和浩特	李嘉玲	北京	宋乐乐
重庆	张剑涛	唐山	于 楠
珠海	王剑指	嘉兴	江回峰

10名 三等奖



北通原生铜USB数据线
（苹果/安卓/迷你）

本期问题

1. 春节后第一本杂志，你有何意见或感想？
2. 本期光盘做出了重大改进，不知大家满意吗？
3. 你觉得UCG目前应该加强的方面是：A. 攻略；B. 新作介绍；C. 评论；D. 趣味内容；E. 其他，可详细说明。

（本期互动信箱抽奖活动截止2012年3月3日，平信快递以发件日为准）

友情提示：如果只对某一主机的周边感兴趣，请在来信中特别注明，我们会尽可能地为你调配。

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

天下聚会天津站盛况报道

本次天下聚会天津站的活动与Maidyume女仆咖啡厅主办的MY动漫游戏交流祭同场举办，可以说是本地区游戏与动漫的首次跨界合作。活动不仅聚集了众多热血玩家，也赢得了很多漫友的支持，UCG小编金馆长也来到了现场，聚会全程气氛火热，一直持续到下午三点，在场玩家合影后，活动圆满结束。

下面播报一下现场，比赛项目包括《街霸》、《铁拳》、《马车》、《初音》、《实况》五项，此次的对抗比赛无疑是聚会的最大亮点。所谓高手在民间，在《街霸》的比赛中几位民间高手稳坐擂台，吸引了众多玩友围观，其间还有几位萌妹子大显身手，技术丝毫不逊色于男性玩家。



■天下聚会作画 -by 磁卡

《马车》与《初音》的比赛由大家自行安排，也不乏精彩片段，一位初音高手玩家把手柄



背到身后，依然应对自如，完全是在享受游戏！几位3DS玩家也聚在一起联机《马车》、《MH》，玩的不亦乐乎。

《实况足球》因其受众面广，无疑成为最热门的比赛项目，虽然期间两次停电导致比赛中断，但大家依然从激烈的比赛中领略到了运动游戏的魅力。

聚会中一位COS电锯甜心的妹子非常引人注目，妹子手拿电锯身材火辣，还原度爆表，闲暇时还不忘和大家搓一局《铁拳》，聚会过后机友交流时大家也对这位游戏姬赞不绝口，真的很棒！由于活动是与漫展同时举办，给力的Coser不只一位，安布雷拉部队，刺客Ezio和康师傅，剑三的毒娘……众多惊艳的cos让游戏宅们大饱眼福，BILIBILI知名歌姬祈Inory也前来献唱，为现场增色不少。



虽然聚会仍有不足，但毕竟凝结了组织者两年心血。这次天下聚会的如期举办，得益于Maidyume女仆咖啡厅的全额资金赞助、天津乐游电玩的奖品提供、游戏机实用技术和掌机王SP的大力支持，组织者一直以来的努力总算得到了回报，也算是对天津玩家最好的交代，最后还要感谢一直支持我的朋友大尧、咆哮雪狼、Zack、磁卡酱（这个家伙两年前叫Diva）、东方、蒙奇等各位。我们也会更加努力，以整合天津ACG资源为目标，为大家带来更精彩的PARTY！

小编寄语

EDITOR'BBS

努力工作，拼命玩！



泡完温泉神清气爽的akira酱

摄影：八重樱

胜负师



●最近大伙见面打招呼时说得最多的一句是“三月你玩什么啊？”面对如此密集的大作阵容，任何一个热爱游戏的玩家都会仿佛置身天堂，同时也可能临时患上“选择障碍”。下期攻略特刊的“攻略分赃大会”也是如此，对两三个游戏有爱，无奈只能挑一个的情况比比皆是，私下交易的也不在少数，啧啧！

●春节假期过了几天难得的田园生活，早上公鸡准点叫醒，鸡蛋现捡现炒，坐在躺椅里晒晒太阳、呼吸呼吸珍贵的新鲜空气，提前享受了一下退休STYLE。几年没见的亲戚见面第一句：“咦？你怎么瘦了？”真心受用啊，呵呵！

●亲友总是会提醒你，这个东西吃了会发胖，那个吃了会上火，这个不卫生，那个没营养。其实人从一出生就要冒无数风险，如果连一颗吃货的心都无法满足，岂不是白在这世上走一遭？也不知这种生活态度是积极还是消极。

●胜子看电视看得眼泪汪汪，我问他怎么了？他说光头强的妈妈让他回家过年，他没有钱，回不去，见不到妈妈了……说着说着眼泪又掉了下来。看《熊出没》这种二勒吧唧的动画片都能感动到落泪，儿子，你让我说什么好呢？

本期个人签名

梦到不小心摔了单位的PS4手柄，何解？

纱迦



★放假前三天补完了《边境之地2》的3个DLC，又以名列前茅的速度和华尔兹等机友解了《COD黑暗行动Ⅱ》的DLC彩蛋，还和一个爱尔兰人把《旋光之轮舞》的网战1000场成就补齐了，感觉异常充实。看了下《旋光之轮舞》的开坑时间，发现是2007年的2月，花了6年时间才全成就。在高兴之余也不免感叹:6年了，家用机也该更新换代了！

★春节期间前半段主要玩X360，爸妈来了之后就只用碎片时间来打WP了。不过尽管这样，还是把自己的成就完成率冲破了99%大关，目前是26万6553点成就，全成就游戏332个。当然随着各种大作的发售，这完成率肯定又会往下跌，所以先在这里纪念一下。

★过年呆在南方不回家，实在是比较惬意。省了花在路上的时间和钱，天气又暖和，还可以择港澳台新马泰任一地出行，这才是真正的春节STYLE，爸妈也是赞不绝口。惟一不爽的是，如今和我有一样想法的实在太多了。早些年一到春节，走到大街有如《我是传奇》，如今却依然是车水马龙熙熙攘攘，不爽啊！

★今年E3应该是自2005年后最受关注的一届，原因不说大家也都懂的。一定要去现场看看！

本期个人签名

《战争机器审判日》这坑，开，还是不开，这是个问题。

给



今年回家觉得最欣慰的事情就是用了大把的时间来陪母亲大人逛街、看电影、买年货，过去的一年都没几天时间跟她待在一起，过年期间总算是小小地弥补了一下。至于新年礼物，母亲大人表示比起微软的Surface，她更想要一台对于她来说操作更为简单的iPad 4。谁知过年期间店铺生意红火，又赶上物流供应不上，我和母亲大人跑了好几家店也没能买到白色，有的店连黑色都断货了，无奈之下只能匆匆买了一个黑色的板子，不过好在母亲大人还算满意。

虽然很长时间不见，但母亲大人的吐槽功力依旧见长，保持着逐步向我靠拢的趋势。我和她来到国广的某家Coodoo时，进入店内发现只有两名员工在店里留守，都在玩着各自的手机，即使看到有顾客进门也不愿靠近。在挥手多次都无人察觉的情况下，我俩只得走到其中一位妹子工作人员的身边去询问白色iPad 4是否有货，得到的回答却是不仅四代的白色没有，就连其他型号的所有颜色都全部卖光了，整个店里就只剩下样机，我正感到无语之时，只听母亲大人飞快地吐槽了一句：“那你们还开着店门干啥？赶紧关门吧！”

本期个人签名

一觉睡到自然醒是多么幸福的事情啊！

稀饭



【游】因为种种原因，新年假期就玩了《死亡空间3》和《幻想生活》两款游戏，鉴于两者风格差异巨大，玩起来倒是可以互补一下，所以后者的矿工和佣兵也在不知不觉中达到了英雄级，不过练满后奖励的工具和武器比我自己打造的还要渣，到底是怎么回事啊……

【剧】虽然听说要被砍了，不过最近《少年正义联盟》第二季的剧情还是让我看得津津有味，但从另一个角度看来，既然这是部少年向的作品，里面的无间道和卧底内容也的确多了点，我这种成年人观众觉得无所谓，但估计美帝的青少年们都受不了，被砍也是个无奈的现实吧。

【书】偶然得到一张京东商城的购物卡，不过因为面值不高，购买内容又受到限制，左思右想，干脆买了一堆书在假期看，其中“2058未来犯罪系列”刚看介绍觉得挺吸引，看了第一本大呼上当，这不就是女性鸡仔故事＋罪案调查＋灰姑娘式的爱情故事吗，谁要看啊！不过傲娇了半天后我决定还是先看完，然后就发现以一个故事系列来说，本作倒也处理得挺不错，之前那些元素都在，不过在三本小说中持续发展后融合得非常好。深刻算不上，但至少读起来流畅而吸引人，向各位喜欢非本格向推理小说的读者推荐一下。

【画】David Aja画的《鹰眼》风格实在太对我口味了！当然配上Matt Fraction的剧本后更是令人欲罢不能。

NOWPLAYING

《死亡空间3》，《幻想生活》

华尔兹



※上期截稿脑子抽风，把美国乐队 No Doubt 硬是写成了英国乐队，年纪大了，脑子不中用了。

※本届格莱美上令我印象最深的其实是 Maroon 5 和 Alicia Keys 的合唱，两人共同演绎《Girl On Fire》的部分让我燃到极点。

※新季美剧中，《黑吃黑》（Banshee）最符合我口味，在这里推荐给大家，不过这部剧是 Cinemax 电视台的，尺度可能会让有些观众无法接受。

※《末日余生》和《GTA V》都相继公布了最新的发售日，对于这两款今年我最期待的游戏，等待实在不算什么。

※《西游 降魔篇》如果能把文章换个人来演相信可以是一部不输《功夫》的电影，不是我不喜欢文章这演员，只是他身上还是少了点喜剧元素。至于影片最后关于抄袭《阿修罗之怒》的部分，我在 ucg.cn 发表了一篇叫做《致敬、借鉴、抄袭》的文章，欢迎大家去看一下。

本期个人签名

《007 大破天幕危机》最后那段原来是抄袭《小鬼当家》。

八重樱



★春节回老家胡吃海塞了不少，回来后一称体重恨不得找块豆腐把自己拍死。思前想后考虑了许多减肥的方法，但都不属于短期内能有明显效果的类型。见我如此痛苦，朋友出言好心安慰：“不长点肉怎么对得起春节里死去的鸡鸭鱼虾呢？”听罢我不由得频频点头，为我而逝的家禽们呀，我会让你们死得其所的！

☆本期杂志截稿当天，编辑部所在城市附近居然发生了一次规模不大不小的地震，还好时间很短，并没有造成什么影响。但不得不佩服诸位男编辑的淡定程度，我和铃一感觉到脚下在颤立刻大叫起来，而各位男编们则纷纷表示：“什么？地震了？我不知道啊？你的错觉吧？”真是一群不能指望的家伙啊……

NOW PLAYING

好的，女王大人！

狼来了



【生活】开工啦！大家新年好！总结一下，这个年过得还算不错，虽然预料之中的“逼婚大戏”如期上映，但所幸是昙花一现，倒是意料之外的“分家大戏”让人印象深刻。期间做了一次身体检查，体检报告显示勉强还算健康正常，所以今年要恢复健身来锻炼一下身体免得亚健康了。最后，收了好多红包，广东这边的规矩是只要没结婚就可以一直收红包（笑）。

【生活】来编辑部后的第三次搬家了。某天晚上请钟点工阿姨将新家的卫生搞好后，我就迫不及待地带着 Woody 住了进去，虽然地方小而且东西只搬了一小部分，但住得挺舒服的。回想起来搬家过程有点尴尬，当时身后背着一个塞满衣服的包，左手夹着枕头牵着 Woody，右手提着另外一个塞了被子的大包，一路踉踉跄跄地往距离不算太远的新家移动，途中 Woody 调皮了一下，突然就撅起屁股在路中央产下“黄金”，满脸黑线的我只能以非常别扭的姿势蹲下来顶着路人们围观的奇怪目光然后辛苦地腾出右手借助路边的树叶将一块块黄金包裹起来丢到垃圾桶里（一口气读完有种荡气回肠的敢脚有没有）。

本期个人签名

搬家开销好大，卖肾！

九兵卫



【DQ7】冒着大雪在过年前拿到 3DS 版的《DQ7》，和 GF 两个人假期里玩得不亦乐乎，游戏时间转眼就过百小时了。当年能有这么好玩的名作还是幸福的，如今快餐游戏当道，这和现代人生活节奏的变快也密不可分。从这方面来说，复刻有时还是很有积极意义的。（好像哪里不对？）

【出行】过年的出行总是一个大问题，无论是飞机火车还是汽车，有时真的会折腾得你很没脾气，人多是主要原因，天气也会随时影响我们的行程，回个家就跟打仗一样，离家在外工作生活的人伤不起啊！TT

【PS4】这次 PS4 的公布还算是在情理之中，没有太多不切实际的承诺，SCE 需要脚踏实地做好自己的主机和体验，就看 E3 怎么搭台唱戏了。

本期个人签名

新一年又开始了，惯例的失落感……

宇宙人



★因为上次小编寄语被老编黑幕了，虽然有点迟但这里还是祝大家新年快乐。不知道大家寒假春假过得愉快不，今年我回家之后马上就感冒了——一整年的份。看来人类还是有暗示自己别生病就不会生病的能力。这里提醒大家，玩游戏同时也要注意休息和运动，注意身体健康哦～！

☆放假的时候重看了一遍《游戏王 决斗怪兽》，虽然当时连规则还没完善，卡片效果也各种流氓胡扯，但隔了这么多年还是觉得意外地好看，将以前的卡再拿出来看看也别有一番感触。不过比起剧情我更要吐槽这部片的尺度，怪物之间互啃的镜头比比皆是，前一秒钟还霸气登场的怪下一回合就各种惨死，就连主角的怪都不例外。这样真的没问题？

★放假前冒着累趴的危险狠下心把 X360 抬了回家，原本想趁机会在家填坑的，没想家里的电视已经跟不上这个时代了，接了 AV 端子之后画面根本没法玩，而且本来还想多借个手柄回来跟基友联机，却因为各种原因没实现。于是回家之后 X360 就这样放置在角落里头，直到开工又抬了回来……我这么折腾到底为了什么……orz

Now Playing

英雄传说 零之轨迹 Evolution

洛克



相信大家拿到本期杂志的时候，都已经结束短暂的春节假期，投入到紧张的工作／学习中了吧，这里祝大家在新的一年里工作顺利／学业有成，过好属于自己的 2013！

本次回家正好遇上家中装修，跟着父母爬上爬下忙活了近一周，终于把家里那套五层的破房子里里外外修正一遍。累归累，不过也因为劳动的关系，在春节海吃胡喝之后体重居然没有增加，也算是意外的收获。

由于工作的机会，在本期首次接触了“《狡狐大冒险》系列”，想不到该系列居然这么好玩，流程轻松且不失乐趣，解决本作之后，看来有必要去搞一盘 HD 合集补课了。

本期个人签名

一代补丁一代神

+NEW GAME SCHEDULE+

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为 2013.02.24-2013.12.31

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色为不同区域版本

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

春节假期结束了，不知各位读者的填坑计划完成得怎样，反正小编几乎是什么都没来得及补，长假就转瞬过完了。好在最近业界公布了不少令人振奋的消息，包括 PS4 的公布，所以对新的一年还是充满了期待。接下来的一个月，PSV、PS3 以及 X360 都将有多款重磅作品发售，请期待我们下一期的攻略特刊哦！

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 2 月					
28 日	触摸侦探 滑子菇栽培	おさわり探偵 なめこ大繁殖	Success	益智	日版
28 日	龙珠英雄 究终极任务	ドラゴンボールヒーローズ アルティメットミッション	NBGI	动作冒险	日版
28 日	莱顿教授与超文明 A 的遗产	レイトン教授と超文明 A の遺产	Level-5	文字冒险	日版
2013 年 3 月					
5 日	恶魔城 暗影之王 命运之镜	Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate	Konami	动作	美版
7 日	哆啦 A 梦 大雄的秘密道具博物馆	ドラえもん のび太のひみつ道具博物馆	FuRyu	文字冒险	日版
14 日	超级机器人大战 UX	スーパーロボット大战 UX	NBGI	策略角色扮演	日版
20 日	恶魔城 暗影之王 命运之镜	キャッスルヴァニア ロード オブ シャドウ 宿命の魔镜	Konami	动作	日版
20 日	路易的鬼屋冒险	ルイージマンション 2	Nintendo	动作冒险	日版
2013 年 4 月					
11 日	卡片战斗先导者 驾驭胜利	カードファイト！！ ヴァンガード ライド トゥ ビクトリー	Furyu	桌面棋牌	日版
18 日	朋友聚会 新生活	トモダチコレクション 新生活	Nintendo	益智	日版
25 日	名侦探柯南 木偶交响曲	名探偵コナン マリオネット交响曲	NBGI	文字冒险	日版
25 日	忍者茶茶丸 樱花公主与火龙的秘密	忍者じゃじゃ丸くん さくら姫と火龙のひみつ	Hamster	动作	日版
2013 年 5 月					
23 日	真・女神转生Ⅳ	真・女神转生Ⅳ	Atlus	角色扮演	日版
2013 年 9 月					
10 日	少年正义联盟 遗产	Young Justice: Legacy	Warner Bros.	动作	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年夏	怪物猎人 4	动作	2013 年内	逆转裁判 5	文字冒险
2013 年内	海王	动作冒险			

WiiU

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 2 月					
26 日	雷曼 传奇	Rayman Legends	Ubisoft	平台动作	美版
2013 年 3 月					
5 日	超凡蜘蛛侠 终极版	The Amazing Spider-Man	Activision	动作	美版
12 日	狙击手 幽灵战士 2	Sniper: Ghost Warrior 2	City Interactive	主视角射击	美版
14 日	游戏 & 瓦里奥	ゲーム & ワリオ	Nintendo	益智	日版
18 日	乐高城市 卧底风云	LEGO City Undercover	Nintendo	动作冒险	美版
19 日	极品飞车 新・最高通缉	Need for Speed: Most Wanted	EA	竞速	美版
26 日	行尸走肉 生存本能	The Walking Dead: Survival Instinct	Activision	主视角射击	美版
30 日	勇者斗恶龙 X 觉醒的五大种族	ドラゴンクエスト X 目覚めし五つの种族 オンライン	Square Enix	角色扮演	日版
2013 年 4 月					
16 日	邪恶联盟 凡尘之神	Injustice: Gods Among Us	Warner Bros.	格斗	美版
2013 年 5 月					
21 日	生化危机 启示录	Resident Evil: Revelations	Capcom	动作射击	美版
2013 年 9 月					
10 日	少年正义联盟 遗产	Young Justice: Legacy	Warner Bros.	动作	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年春	Wii Fit U	体育	2013 年秋	塞尔达传说 风之杖 高清版	平台动作
2013 年内	猎天使魔女 2	动作	2013 年内	皮克敏 3	动作
2013 年内	101 勇者	动作	2013 年内	超级马里奥银河 3	平台动作

PLAYSTATION Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 2 月					
28 日	初音岛Ⅲ Plus	D.C. Ⅲ ～ダ・カーポⅢ プラス～	角川 Games	文字冒险	日版
28 日	迷宫探索者 2 王立图书馆与魔物的封印	ダンジョントラベラーズ 2 王立図书馆とマモノの封印	Aquaplus	角色扮演	日版
28 日	光明方舟	シャイニング・アーク	SEGA	角色扮演	日版
2013 年 3 月					
12 日	狙击手 幽灵战士 2	Sniper: Ghost Warrior 2	City Interactive	主视角射击	美版
14 日	胜利赛马 7 2013	ウイニングポスト 7 2013	Koei Tecmo	策略	日版
14 日	刀剑神域 无限时刻	ソードアート・オンライン －インフィニティ・モーメント－	NBGI	角色扮演	日版
28 日	Fate/ 新章 CCC	フェイト / エクストラ CCC	MMV	角色扮演	日版
28 日	境界线上的地平线 携带版	境界线上のホライゾン PORTABLE	角川 Games	角色扮演	日版
2013 年 4 月					
18 日	七龙战记 2020-Ⅱ	セブンスドラゴン 2020-Ⅱ	SEGA	角色扮演	日版
2013 年 5 月					
30 日	里语 薄樱鬼	里语 薄樱鬼	Idea Factory	文字冒险	日版
2013 年 6 月					
20 日	萝球部 秘密的遗失物	ロウきゅーぶ！ ひみつのおとしもの	角川 Games	文字冒险	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年内	噬神者 2	动作	2013 年内	召唤之夜 5	角色扮演

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 2 月					
28 日	闪乱神乐 少女们的证明	闪乱カグラ SHINOVI VERSUS －少女达の证明－	MMV	动作	日版
28 日	忍者龙剑传 Σ2 Plus	NINJA GAIDEN Σ2 Plus	Koei Tecmo	动作	日版
28 日	梦幻之星在线 2	ファンタシースターオンライン 2	SEGA	角色扮演	日版
2013 年 3 月					
7 日	心灵传说 R	テイルズ オブ ハーツ R	NBGI	角色扮演	日版
7 日	灵魂献祭	ソウル・サクリファイス	SCE	动作	日版
14 日	命运石之门	STEINS；GATE	5pb.	文字冒险	日版
14 日	命运石之门 比翼恋理的爱人	STEINS；GATE 比翼恋理のだーりん	5pb.	文字冒险	日版
20 日	死或生 5 Plus	DEAD OR ALIVE 5 PLUS	Koei Tecmo	格斗	日版
20 日	梅露露的工作室 Plus 艾兰德的炼金术士 3	メルルのアトリエ Plus ～アーランドの炼金术士 3～	Gust	角色扮演	日版
20 日	海贼无双 2	海贼无双 2	NBGI	动作	日版
20 日	职业棒球之魂 2013	プロ野球スピリッツ 2013	Konami	体育	日版
28 日	胧村正 胧村正	MMV	AQL	动作	日版
28 日	圣魔导物语	圣魔导物语	Compile Heart	角色扮演	日版
2013 年 4 月					
25 日	写真女友 Kiss	フォトカノ Kiss	角川 Games	模拟育成	日版
25 日	迷宫 X 血统 无限	迷宫クロスブラッド インフィニティ	Cyberfront	角色扮演	日版
25 日	神咒神威神乐 曙之光	神咒神威神乐 曙之光	light	文字冒险	日版
2013 年 5 月					
23 日	瓦尔哈拉骑士 3	ヴァルハラナイツ 3	MMV AQL	动作角色扮演	日版
30 日	潜行吧！奈亚子	这いよれ！ニャル子さん 名状しがたいゲームのようなもの	5pb.	文字冒险	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年春	灵魂献祭（中文版）	动作	2013 年夏	讨鬼传	动作
2013 年内	噬神者 2	动作	2013 年内	最终幻想 X	角色扮演
2013 年内	终极地带 高清合集	动作	2013 年内	龙之皇冠	动作角色扮演
2013 年内	英雄传说 闪之轨迹	角色扮演	2013 年内	高达破坏者	动作

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 2 月					
28 日	真・三国无双 7	真・三国无双 7	Koei Tecmo	动作	日版
28 日	真・三国无双 7	真・三国无双 7	Koei Tecmo	动作	中文版
28 日	车轮之国的向日葵少女	车轮の国、向日葵の少女	5pb.	文字冒险	日版
28 日	超时空要塞 30 连接银河的歌声	マクロス 30 ~银河を系ぐ歌声~	NBGI	动作射击	日版
2013 年 3 月					
1 日	地铁 最后之光	Metro: Last Light	THQ	主视角射击	美版
5 日	古墓丽影	Tomb Raider	Square Enix	动作冒险	美版
5 日	古墓丽影	Tomb Raider	Square Enix	动作冒险	中文版
5 日	职业棒球联盟 13	MLB 13: The Show		体育	美版
7 日	初音未来 女歌手计划 F	初音ミク — Project DIVA — F	SEGA	音乐	日版
12 日	战神 超凡	God of War: Ascension	SCE	动作	美版
14 日	胜利赛马 7 2013	ウイニングポスト 7 2013	Koei Tecmo	策略	日版
14 日	恶魔战士 复活	ヴァンパイア リザレクション	Capcom	格斗	日版
14 日	王国之心 HD 1.5 ReMIX	キングダムハーツ -HD 1.5 リミックス-	Square Enix	动作角色扮演	日版
19 日	行尸走肉 生存本能	The Walking Dead: Survival Instinct	Activision	主视角射击	美版
20 日	魔界战记 D2	ディスガイア D2	日本一	策略角色扮演	日版
20 日	海贼无双 2	海贼无双 2	NBGI	动作	日版
20 日	职业棒球之魂 2013	プロ野球スピリッツ 2013	Konami	体育	日版
26 日	战地双雄 恶魔联盟	Army of Two: The Devil's Cartel	EA	动作射击	美版
26 日	生化奇兵 无限	BioShock Infinite	2K Games	主视角射击	美版
2013 年 4 月					
2 日	反抗军	Defiance	Trion Worlds	在线角色扮演	美版
4 日	忍者龙剑传 3 刀锋边缘	NINJA GAIDEN 3：Razor's Edge	Koei Tecmo	动作	日版
16 日	邪恶联盟 凡尘之神	Injustice: Gods Among Us	Warner Bros.	格斗	美版
18 日	火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 3	NARUTO -ナルト- 疾风传 ナルティメットストーム 3	NBGI	动作	日版
23 日	死亡岛 洪流	Dead Island: Riptide	Deep Silver	动作冒险	美版
25 日	英雄传说 空之轨迹 SC：改 高清版	英雄传说 空の轨迹 SC：改 HD EDITION	日本 Falcom	角色扮演	日版
25 日	命运石之门 线形拘束的树状图	STEINS；GATE 线形拘束のフェノグラム	5pb.	文字冒险	日版
25 日	压倒性游戏 无限之魂 Z	压倒的游戏 ムゲンソウルズ Z	Compile Heart	角色扮演	日版
25 日	龙之信条 黑暗觉者	ドラゴンズドグマ：ダークアリズン	Capcom	动作	日版
2013 年 5 月					
16 日	MuvLuv Alternative：Total Eclipse	マブラヴ オルタネイティブ トータル・イクリプス	5pb.	文字冒险	日版
21 日	生化危机 启示录	Resident Evil: Revelations	Capcom	动作射击	美版
23 日	假面骑士 穿越战争	假面ライダーバトライド・ウォー	NBGI	动作	日版
28 日	超级房车赛 2	GRID 2	Codemasters	竞速	美版
2013 年 6 月					
14 日	末日余生	The Last of Us	SCE	动作冒险	美版
14 日	末日余生	The Last of Us	SCE	动作冒险	中文版
2013 年 8 月					
20 日	分裂细胞 黑名单	Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist	Ubisoft	动作射击	美版
27 日	杀手已死	Killer Is Dead	角川 Games	动作	美版
27 日	麦登 NFL 25	Madden NFL 25	EA	体育	美版
29 日	乔乔的奇妙冒险 全明星大乱斗	ジョジョの奇妙な冒险 オールスターバトル	NBGI	动作	日版
2013 年 9 月					
10 日	少年正义联盟 遗产	Young Justice: Legacy	Warner Bros.	动作	美版
17 日	横行霸道 V	Grand Theft Auto V	Rockstar Games	动作射击	美版
26 日	装甲核心 判决日	アーマード・コアヴァーディクトデイ	Fromsoftware	动作射击	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年 6 月	地球防卫军 4	动作	2013 年内	苍翼默示录 刻之幻影	格斗
2013 年秋	最终幻想 13 闪电归来（中文版）	角色扮演	2013 年内	高达破坏者	动作
2013 年内	失落的星球 3	动作射击			

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 3 月					
1 日	地铁 最后之光	Metro: Last Light	THQ	主视角射击	美版
5 日	古墓丽影	Tomb Raider	Square Enix	动作冒险	美版
5 日	古墓丽影	Tomb Raider	Square Enix	动作冒险	中文版
14 日	恶魔战士 复活	ヴァンパイア リザレクション	Capcom	格斗	日版
19 日	战地双雄 恶魔联盟	Army of Two: The Devil's Cartel	EA	动作射击	美版
19 日	战争机器 审判日	Gears of War: Judgment	Microsoft	动作射击	中文版
19 日	行尸走肉 生存本能	The Walking Dead: Survival Instinct	Activision	主视角射击	美版
26 日	生化奇兵 无限	BioShock Infinite	2K Games	主视角射击	美版
2013 年 4 月					
2 日	反抗军	Defiance	Trion Worlds	在线角色扮演	美版
4 日	忍者龙剑传 3 刀锋边缘	NINJA GAIDEN 3：Razor's Edge	Koei Tecmo	动作	日版
16 日	邪恶联盟 凡尘之神	Injustice: Gods Among Us	Warner Bros.	格斗	美版
18 日	火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 3	NARUTO -ナルト- 疾风传 ナルティメットストーム 3	NBGI	动作	日版
23 日	死亡岛 洪流	Dead Island: Riptide	Deep Silver	动作冒险	美版
25 日	命运石之门 线形拘束的树状图	STEINS；GATE 线形拘束のフェノグラム	5pb.	文字冒险	日版
25 日	龙之信条 黑暗觉者	ドラゴンズドグマ：ダークアリズン	Capcom	动作	日版
2013 年 5 月					
16 日	MuvLuv Alternative：Total Eclipse	MuvLuv Alternative: Total Eclipse	5pb.	文字冒险	日版
21 日	生化危机 启示录	Resident Evil: Revelations	Capcom	动作射击	美版
28 日	超级房车赛 2	GRID 2	Codemasters	竞速	美版
2013 年 8 月					
20 日	分裂细胞 黑名单	Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist	Ubisoft	动作射击	美版
27 日	杀手已死	Killer Is Dead	角川 Games	动作	美版
27 日	麦登 NFL 25	Madden NFL 25	EA	体育	美版
2013 年 9 月					
10 日	少年正义联盟 遗产	Young Justice: Legacy	Warner Bros.	动作	美版
17 日	横行霸道 V	Grand Theft Auto V	Rockstar Games	动作射击	美版
26 日	装甲核心 判决日	アーマード・コアヴァーディクトデイ	Fromsoftware	动作射击	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年春	怒首领蜂 最大往生	射击	2013 年 6 月	地球防卫军 4	动作

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 3 月					
28 日	光之美少女全明星 全员集合 跳舞吧	プリキュアオールスターズ ぜんいんしゅうごう☆レッツダンス！	NBGI	动作	日版

03.05 恶魔城 暗影之王 命运之镜

攻略预定

3DS 角色扮演 ■ Konami ■无对应周边 推荐度 B

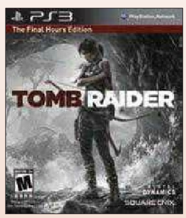


本作是 2010 年发售的《恶魔城 暗影之王》的正式续作，但主角换成了加百列・贝尔蒙特的儿子特莱沃・贝尔蒙特，故事讲述的是加百列化为吸血鬼的 25 年之后，长大成人的特莱沃秉承着教团骑士的信念踏上弑父之旅。除了特莱沃之外，老玩家们都无比熟悉的西蒙・贝尔蒙特以及阿鲁卡多也将登场，三位主角将交织演绎贝尔蒙特一族沉重的命运史诗。游戏画面采用的是 3D 表现手法，但玩法依旧是传统的 2D 横版动作探索，制作方希望能通过这一新形式来为“《恶魔城》系列”注入新的活力。

03.05 古墓丽影

攻略预定

多机种 动作冒险 ■ Square Enix ■对应机种为 PS3、X360 推荐度 S



将于 2013 年 3 月 5 日发售的《古墓丽影》几乎没有什么要素不是全新的。不少开发商都懂得革新对于一个游戏系列的重要程度，越是辉煌的系列，就越是不能吃老本。饰演本作新劳拉的女演员为 Camilla Luddington，她将为劳拉提供动作捕捉和声音。《古墓丽影》在故事剧本撰写者上的选择也颇具革命性，这是属于女英雄劳拉的故事，因此制作小组找到了 Rhianna Pratchett 这位女编剧来担当首席，是系列诞生以来的头一回。另外，本次是系列首次制作多人模式，诸多的看点令人期待！

03.07 灵魂献祭

攻略预定

PSV 动作 ■ SCE ■无对应周边 推荐度 A



本作的故事发生在一个由大魔法师马琳统治着的黑暗魔法世界，玩家将扮演一名被囚禁在牢笼里的活祭品，机缘巧合之下玩家得到了一本会说话的神奇魔法书，而魔法书正是玩家能否摆脱祭品命运的关键。本作允许最多 4 名玩家进行联机共斗，虽然联机是游戏的主打模式，但单机部分的剧情以及庞大的世界观、怪物、甚至场景设定等内容都值得玩家去体验，爽快的战斗以及丰富的收集要素也为游戏增色不少，此外同行者系统也会让联机条件较差的玩家感受到共斗的乐趣。本作还将在今年夏季推出官方中文版。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

文 九兵卫 美编 NINA

游戏厂商新春贺年状

特稿 FEATURED ARTICAL

每年辞旧迎新的时候，各大游戏厂商都会制作应景的贺年图，配上几句祝福和总结的话语向玩家们拜年，今年也不例外。为了突出新春的气氛，这次小编们还特地为每个厂商都编写了一幅通俗浅显的对联，纯供娱乐。在这里，UCG全体编辑也要顺祝所有读者和玩家新春快乐，年年都有好玩的游戏陪伴！

做人生赢家

后宫无数送出来

春色满园收不住



Aquaplus

除了像去年冬季发售的《纯白相册2 幸福的彼岸》，蛇年Aquaplus将注重推出新作，特别是在家用机平台。喜欢恋爱类游戏的老玩家务必请多多关注我们，其他类型的作品Aquaplus也会同步开发。

突出重围

二线游戏也精彩

原创作品新意多



Acquire

2012年Acquire的一些掌机与手机平台的游戏深受玩家好评，新的一年也会继续创作更多的原创作品，进一步挑战自我，希望玩家们能够喜欢这些游戏。

二次元至上

萌系作品独尊

美女游戏当道



Alchemist

在诸位美少女角色以及广大玩家的陪伴下，Alchemist又平安度过了一年，非常感谢大家的支持。2013年我们会推出更多的二次元向作品，玩家们千万不要错过哦！

斗魂炼秋

罪恶深渊重开

蔚蓝风暴再起



Arc System Works

今年ARC将以《BB》、《GGXX》以及《P4U》的最强阵容出战，街机与家用机相互补充，吸引更多更强的玩家加入到2D格斗的大军当中。除了斗剧，ARC也会大力推进自家举办的各种格斗大赛。

掌机主力军

后至清新魔导物语

前来邪恶限界凸骑



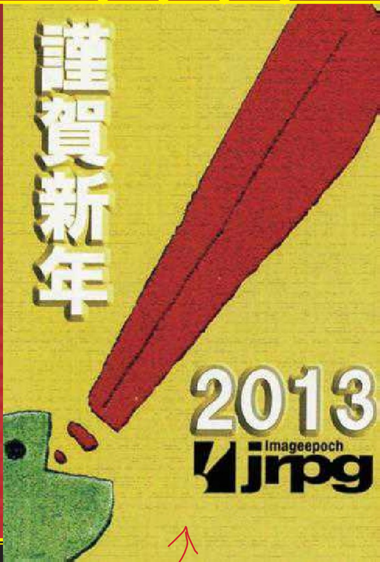
Idea Factory

Idea Factory以及旗下子会社Compile Heart在2013年会给大家带来更多富有想象力的游戏，同时也会继续推出玩家喜闻乐见的美少女游戏以及乙女向作品。年初发售的《限界凸骑》以及《圣魔导物语》还请各位多多支持！

任重道远

抢占传统玩家市场

诠释全新日式游戏



Imageepoch

Imageepoch 的目标是定义全新的 JRPG，今年我们将先后带来《七龙战记 2020- Ⅱ》、《Fate/ 新章 CCC》等游戏，每款游戏都是倾注我们理念与努力的作品，相信不会让玩家失望。

一如既往秉持特色

经典系列绽放新生

核心作品重温旧梦



Atlus

Atlus 在 2013 年将和去年一样全力为玩家带来好玩的游戏作品，包括“《女神》系列”的相关游戏。接下来我们还会给大家带来一个惊喜的消息，敬请期待！

决战蛇年

格斗之王整装再回归

合金弹头新年大进击



SNK Playmore

感谢多年来一直支持 SNK Playmore 的玩家，新的一年随着《合金弹头》的大进击将全面燃起战火！

角川Games

2012 年的《链锯甜心》颇受玩家好评，今年我们也会继续努力。即将发售的《魔眼凝望》将是 PSV 平台上第一款迷宫探索游戏，对这一类型感兴趣的玩家不妨多多关注一下。

版权作品生命线

借资源多方出击

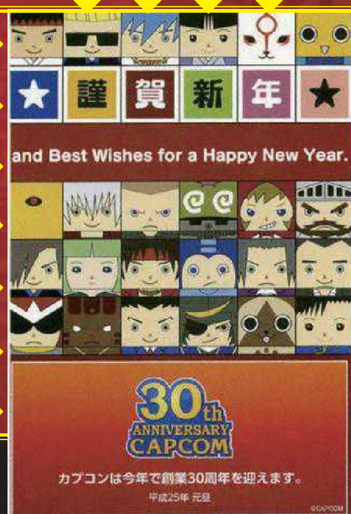
跨领域全面开花



霸气天尊

得天下誓在今朝

宝刀未老三十载



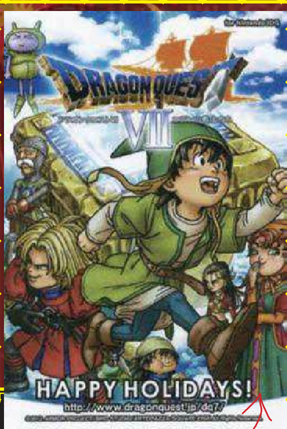
Capcom

恭祝各位玩家新年快乐！2013 年 Capcom 会以史上最豪华的游戏阵容给大家带来前所未有的游戏体验，请多多支持我们！

将商业化进行到底

老坑旧作再久也可变新

冷饭复刻一个都不能少



Square Enix

2012 年可以说是非常热闹的一年，我们不仅推出了正统作品《勇者斗恶龙 X 觉醒的五大种族》，还完成了“《最终幻想》系列”25 周年的相关企划。新的一年又将开始，Square Enix 会一如既往地给玩家带来欢乐。

刚柔并济

游戏阵容柔中带刚

经营策略刚中带柔





Konami

已经与玩家见面的《潜龙谍影崛起 复仇》是 2013 年我们的主打作品，在传统的经典大作之外，Konami 的手机与社交平台游戏也在飞速成长中，请大家期待！

期待奇迹

逆境雄起前途步履

业界大佬风骚依存



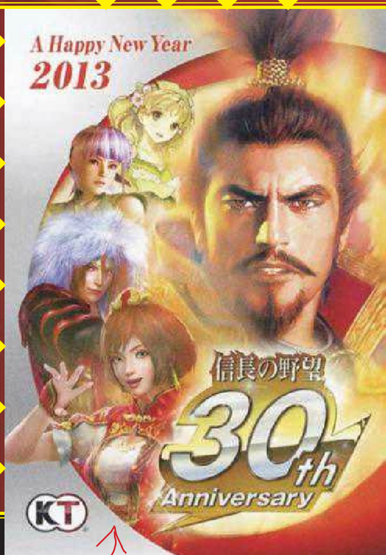
SCE

感谢过去一年里玩家对于 Play Station 的支持，春季发售的 PSV 新作《灵魂献祭》希望能继续得到大家的支持，SCE 将再接再厉，为全世界的玩家带来更加好玩的作品。

野望无双

当名作为经典延续

以历史作舞台唱戏



Koei Tecmo

今年是“《信长的野望》系列”诞生 30 周年纪念，不仅仅是这个系列，对于其他作品我们也会以先端的技术全力制作，包括以往 Tecmo 以及 Gust 旗下的游戏，大家请期待我们的发布。

显王者气度

大手笔大气魄玩家实惠乐开颜

新主机新气象全球霸业添新砖



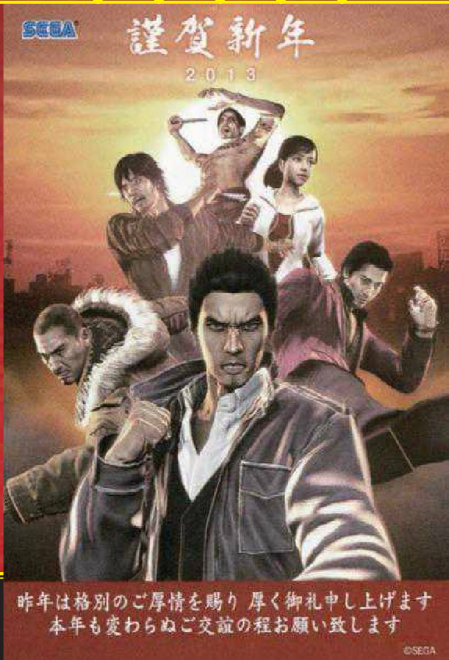
微软

今后微软将不仅限于游戏，还会提供给玩家更加广阔的娱乐体验。包括 Windows 8 以及智能手机上的游戏，我们都会带给玩家最高品质的作品。

梦想与感动

娱乐核心挺全球化业界

硬派血脉创多元化面貌



SEGA

刚刚发售不久的《如龙 5 圆梦之人》取得了既叫好又叫座的成绩，这里要感谢玩家们的支持。2013 年 SEGA 会推出更多能够带来梦想与感动的游戏作品，请大家继续关照。

一本满足

业界最搞孰能争雄

史上最凶重现江湖



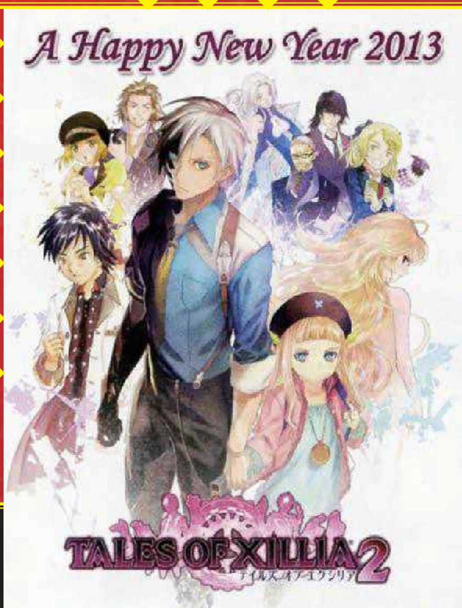
日本一

2013 年是日本一创社 20 周年，我们届时一定会给玩家带来一些特殊的企划。至于接下来即将上市的《神明与命运革新的悖论》以及《魔界战记 D2》，请大家毫不客气地把压岁钱都花在这两款游戏上吧！（笑）

稳中求升

传说机战岁岁来

动漫改编年年有



NBGI

为了创作更加进化的游戏，“挑战”与“成长”将是 NBGI 在 2013 年的发展主题，请大家继续支持我们！

ACG左右逢源

动漫游戏音乐不分家

社长声优歌手齐上阵



5pb.

首先祝大家新春愉快，2012 年发生了很多事情，包括《机器人学笔记》的发售以及高桥名人加入我们会社。新的一年期待更多的惊喜发生！

个性才是硬道理

另辟蹊径赢玩家口碑



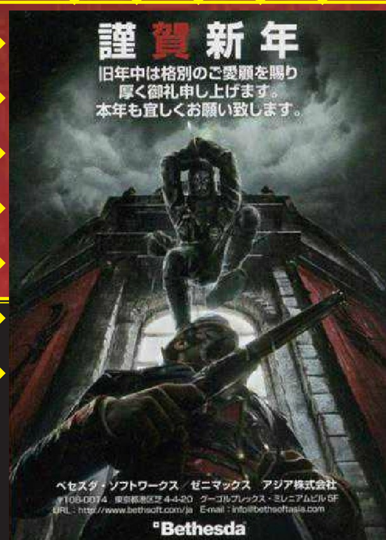
真金白银铸品质游戏

白金工作室

除了已经发售的《潜龙谍影崛起复仇》，白金工作室的另外两款 Wii U 作品《猎天使魔女 2》以及《101 勇者》也在锐意开发中，我们会以实际的游戏品质回报玩家！

实力定胜负

冤罪杀机身后藏



上古遗产取不竭

Bethesda Softworks

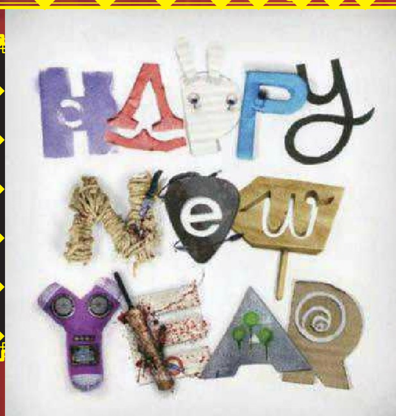
2011 年的《上古卷轴 V 天际》以及 2012 年的《冤罪杀机》是 Bethesda 的主推作品，今年我们会带给玩家更多的游戏以及 DLC 内容，总之这将是非常充实的一年。

法兰西Style

Ubisoft

育碧旗下品牌众多，这张贺年图每个字母都代表一部经典作品，不知道 FANS 能不能每个都猜出来呢？总之祝大家新年愉快！

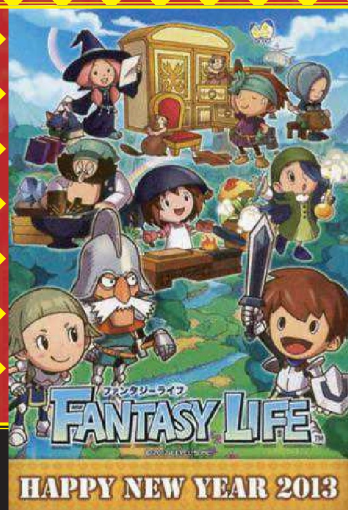
年年新作效率高



优势品牌人气旺

老少皆宜全民游戏

热血物语励志多



冒险路上同伴来

Level-5

去年 Level-5 共推出了 10 款游戏，基本均为掌机平台作品，2013 年的新作将更加精彩，请期待新情报的公布吧！

小制作大诚意

重整旗鼓再一年



枯木迎春盼新生

MMV AQL

2013 年 MMV AQL 会从 PSV 平台三连发开始，《瓦尔哈拉骑士 3》、《闪乱神乐 少女们的证明》以及《胧村正》，希望新老玩家都能给它们以最大的支持，我们会继续努力。



战神 超凡
God of War: Ascension
机种：PS3
发行：SCE
类型：动作
发售日：2013年3月12日
吾名奎托斯，逆我者死！
即使是凡人，也有与神叫板的资格！

游戏机实用技术 Tot.319

2013年4月A

春季攻略特刊

顶级游戏盛宴 豪华攻略阵容

– 预定收录攻略 –

战争机器 审判日｜古墓丽影｜真·三国无双7

孤岛危机3｜灵魂献祭

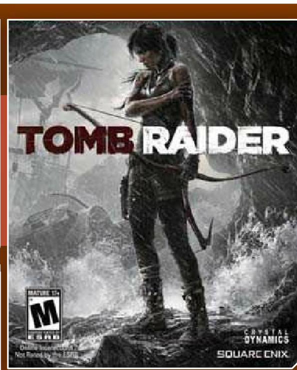
闪乱神乐 少女们的证明｜光明方舟｜忍者龙剑传Σ2 Plus

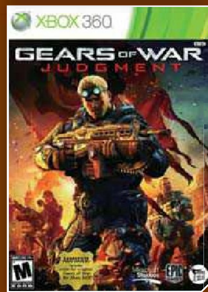
恶魔城 暗影之王 命运之镜

3月中旬 全国上市

网罗近期热点大作，大篇幅攻略研究一并奉上！在春季游戏大潮席卷之际，为您提供最实用的攻关指南！











爱图e族 Vol.41

全彩64页+DVD-ROM数据光碟



《PSYCHO-PASS心理测量者》第二季正在火热播出，但剧情进展依旧扑朔迷离，以虚渊玄的个性定会有大翻盘出现，在“卷首画廊”栏目中就将针对众多疑点逐一进行分析解剖，带领大家进一步接近本作的真相。“漫人馆”带来蜜桃まむ、菊池政治、上田梦人3位画师的介绍，另外还有伊东杂音老师的专访，听她讲述自己的从业之路。本期的“设定室”介绍的是“《炼金工房》系列”的最新作《爱夏的炼金工房～黄昏大地之炼金术士～》，一起来感受黄昏大地世界的魅力吧。随书赠送《闪乱神乐》动画版性感海报一张。

已上市 各地报刊亭销售中

口袋玩家 Vol.63

春节开年大抽奖！大奖：3DS正版游戏《口袋迷宫》



本辑《口袋玩家》再次为各位带来新作三连发——2013剧场版、《口袋妖怪X·Y》以及Wii U平台的高清《口袋妖怪大乱斗》！专题企划奉上《2012口袋要闻大盘点》与大家一起回顾2012年的口袋大事；《口袋妖怪16年（特别篇）——TV超世代》，让我们重温与小遥在芳缘大陆旅行成长的日子。研究所带来《口袋迷宫 伟大之门与无限迷宫》的全部精灵的出没地点，《口袋妖怪详尽分析》新专题《未进化精灵专题》开始连载，首辑来分析妙蛙草、皮卡丘、尼多利、皮皮和六尾。DVD收录：2013剧场版最新预告片+《BW》第二季+超世代。附送精美赠品：口袋玩家圆珠笔。

3月9日 全国上市

掌机王SP 200辑华诞隆重巨献

100%珍藏纪念+
100%回馈读者

三辑连续大抽奖 各大掌机、正版游戏
精美周边……丰富奖品倾情奉送

从前身的《掌机王》到现在的《掌机王SP》，我们亲历GBA、NDS、PSP、3DS、PSV等各大掌机的更新换代，在广大读者的热心支持和鞭策下不断成长。既有经历过100辑纪念特刊的老朋友，也有近期才加入“掌机王”读者大家庭的新读者，你们将在接下来的一辑《掌机王SP》——即极具纪念意义的第200辑纪念特刊。特刊将再度加页，我们准备了精心实用的内文，以及读者们关心好奇的“掌机王”故事和光盘特别影响，期待大家届时与我们共临盛会！

—— 精彩内容预览 ——

实用攻略特快

梦幻之星在线2
忍者龙剑传 Σ2 加强版
闪乱神乐 忍者对决
少女们的证明
雷顿教授与超文明A的遗产
光明之舟

200辑特别纪念环节

读者征文刊登
百辑内容索引｜历代小编寄语
黑历史大揭秘
《掌机王SP》制作流程攻略
口袋光环收录特别实拍影像
以及……

3月20日 全国上市

